BRAVO

öS 33 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5 · bfr 97 · sit 560 · FF 19 · Ptas 450

Nr. 7 Juli 1999 DM 4,00

BRAVO SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN

HEISSE REIFEN!

- Midtown Madness
- Driver
- V-Rally 2

HARDWARE

- Im Test: Die besten tragbaren TV-Geräte zum Mini-Preis
- Turbo fürs Internet

KINO

- „Matrix": Cyberpunk mit Keanu Reeves
- Knallharter Bandenkrieg in „Corruptor"

TRIX

- So kommst Du an alle 321 Autos in „Ridge Racer Type 4"
- Geknackt: Die „Commandos"-Missionen

STAR WARS MECH WARRIOR 3

2 SUPER POSTER

Vor dem Kinostart: Spiel den Film am PC!

STAR WARS™

EPISODE I:
DIE DUNKLE BEDROHUNG

DIE SUPERHITS DER SPIELEMESSE

3 in 1

- Metal Gear Solid VR Missions
- The New Tetris
- Resident Evil 3: Nemesis
- Donkey Kong 64
- Ultima 9: Ascension

4 394316 204006 07

Trix per Fax: Rund um die Uhr schnelle Hilfe bei Spieleproblemen

LÜCKEN LOS MIT PLATINUM.

TBWA FRANKFURT

Nie war die Gelegenheit günstiger, die Lücken in Deiner PlayStation-Sammlung zu schließen, als jetzt – mit der neuen Platinum-Range. Drei neue Toptitel in der Platinum-Klasse der europaweit erfolgreichsten Spitzenspiele, neu aufgelegt als Platinum-Sonderedition für nur DM 49,95*. Zubeißen!

PlayStation-Powerline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com
*unverbindliche Preisempfehlung

DM 49,95
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

PlayStation®
IT'S NOT A GAME

PlayStation® PLATINUM

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All Rights Reserved. Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

7/99

Der Strategiehammer: „Die Völker“ (S. 32)

N64

DONKEY KONG 64 S. 16

PS

DRIVER S.30

SPIELE

ANGESPIELT

Hot! 4 **Die heißesten Knaller der Spielemesse E3**
Final Fantasy VIII, Dungeon Keeper 2, Metal Gear Solid VR Missions, Ultima 9, Diablo 2 & viele mehr!

12 **Alle Spiele-Highlights auf einen Blick**

14 **Profi-Hardware, Dreamcast mit Modem**
Frisch von der E3: Controller, Peripheriegeräte, News

Hot! 16 **Donkey Kong 64**
Affenstark: Der erste Blick auf Rares 3D-Jump&Run

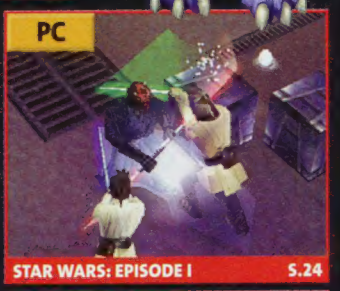
CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
Hot! 46 **Ape Escape**
43 **Army Men 2**
38 **Bugs Bunny auf Zeitreise**
Hot! 32 **Die Völker**
34 **Discworld Noir**
Hot! 30 **Driver**
45 **Fleet Command**
Hot! 28 **MechWarrior 3**
26 **Midtown Madness**
45 **NBA Pro '99**
42 **Sports Car GT**
43 **Star Trek: Birth of the Federation**
Hot! 24 **Star Wars Ep. I – Die dunkle Bedrohung**
41 **Super Mario Bros. Deluxe**
36 **V-Rally Championship Edition 2**
48 **Gut & billig**
Spiele-Klassiker für wenig Geld



PC

STAR WARS: EPISODE I S.24

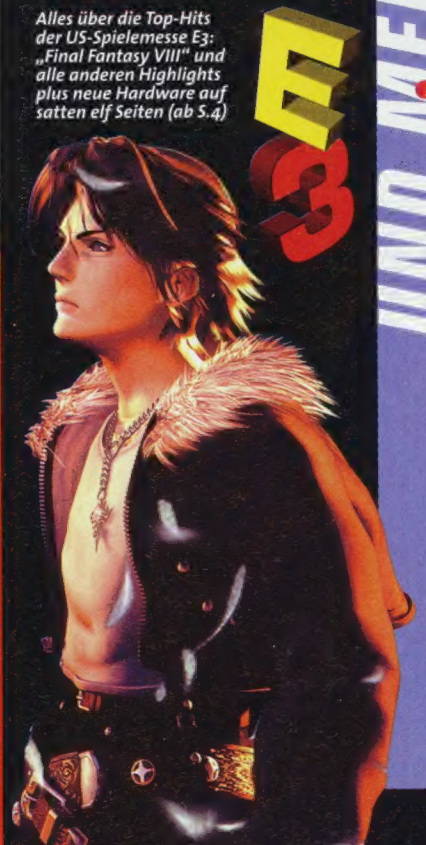
PC

DISCWORLD NOIR S.34

PC

MECHWARRIOR 3 S.28

Alles über die Top-Hits der US-Spielemesse E3: „Final Fantasy VIII“ und alle anderen Highlights plus neue Hardware auf satten elf Seiten (ab S.4)



PC & KONSOLE

HARDWARE

77 **Know-how**
So funktioniert ein Fernsehgerät

Hot! 78 **Tragbare Farbfernseher im Vergleichstest**
Gecheckt: acht Porties von 350 bis 450 Mark

Hot! 84 **Turbo-Speed im Internet**
Schneller surfen: Gute Tricks und neue Techniken

86 **Technik allein zu Haus**
Im cleveren Haus steuern sich alle Geräte selbst

88 **Schnäppchenliste**
Wo es gute Hardware preiswert gibt

88 **3D Blaster Savage4**
Super 2D/3D-Grafikkarte von Creative Labs

89 **Videologic DVD Player**
Die MPEG-2-Karte holt mehr aus DVD-Laufwerken

89 **Poso FPSW 01**
Neuartiges und cool designtes Soundsystem

SOFTWARE

90 **Druck Dein Sommer-Outfit**
Als Tattoo oder T-Shirt-Motiv: Spielehelden & Co.

92 **Daten sichern in 20 Minuten**
Sicherungskopien können Nerven retten. So geht's!

94 **Im Kurztest**
Software-Tops und -Flops

UND MEHR

ONLINE

Hot! 96 **Online Zeit sparen**
Online-Kurs, Teil 5: So kannst Du billiger surfen

98 **Serie: Websites im Test**
Activision und „Civilization: Call to Power“

SPECIAL

Hot! 100 **Voll fit: Jugend forscht**
Die spannendsten Erfindungen dieses Jahres

75 **Trix per Fax**
Fix und aktuell: Cheats & Lösungen direkt ins Haus

116 **Donald Duck als Superman Phantomias**
Neu in Entenhausen: Sci-Fi, Fantasy und Mystery

KINO/TV

Hot! 102 **The Matrix**
Cool: Keanu Reeves mischt die virtuelle Realität auf

104 **The Matrix – Die besten Spezialeffekte**
„Bullet Time“ und andere High-Tech-Filmtricks

106 **Notting Hill**
Topstar Julia Roberts und Loser Hugh Grant in love

107 **The Corruptor: Im Zeichen der Korruption**
In Chinatown ist die Hölle los. Mit Mark Wahlberg

108 **Die wichtigsten Filme und Videos**

110 **So entsteht „Stevie Stardust“**
Die erste computeranimierte 3D-Trickfilmserie

112 **Star Trek – Deep Space Nine**
Alle 150 Folgen der Staffeln 1 bis 6 wieder im TV!

113 **Star Trek – Voyager**
Die Suche nach dem rechten Wurmloch geht weiter

114 **TV-Highlights** im Juni/Juli

RUBRIKEN

18 **News** Infos und die neuesten Trends

19 **Impressum**

118 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

120 **Leserbriefe** Eure Meinung ist gefragt

121 **Vorschau**

122 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

TIPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tips und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III“, „Zelda 64“, „Gran Turismo“, „Mission: Impossible“ und vielen anderen.

Nutzt dafür den Fax-Service »Trix per Fax« – die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief. Wie's geht, steht auf Seite 75.

Oder schreibt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) auf eine Postkarte. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch umgehend zugeschickt.

E3 Messe für Mi

Mitte Mai '99 traf sich die internationale Spieleszene auf der E3 in Los Angeles, USA. SCREENFUN präsentiert Dir die heißesten Spieleknaller.

FLASH

Große Spiele, kleine Show

Viele spannende Spiele wurden in dem futuristischen Messekomplex in L.A. vorgeführt – einige weitere zeigten die Hersteller nur am Rande, meistens, weil die Entwicklung noch nicht weit genug gediehen war.

Dazu gehört etwa **„Turok – Rage Wars"**. Das Spiel für PC und N64 soll unter anderem einen Zweispieler-Missions-Modus enthalten. Das heißt: Du kannst endlich mit

einem Freund gemeinsam auf Dino-Jagd gehen. Hersteller Acclaim betonte aber, daß es sich bei diesem Titel nicht um das angekündigte „Turok 3" handle.

LucasArts zeigte den „Jedi Knight"-Nachfolger **„Obi-Wan"**. Du steuerst den jungen Obi-Wan Kenobi durch die Kulissen von „Episode I" und nimmst es mit Kampfrobotern und gemeinen Sith-Lords auf.

Strategie-Freunde dürfen sich bereits auf **„Commandos 2"** und **„Civilization III"** freuen. An letzterem arbeitet der amerikanische Entwickler-Guru Sid Meier schon im Auftrag von Microprose/Hasbro.

Das neue „Lara"-Girl

Nell McAndrew hat ihren Einsatz als Lara-Croft-Darstellerin beendet und wird demnächst im amerikanischen „Playboy" ganz ohne Safari-Anzug zu bewundern sein.

Doch Eidos hat natürlich für eine Nachfolgerin gesorgt. Das neue Double heißt Lara Weller und wird, wie man im Bild sieht, die Rolle der beliebten Heldin ebenfalls gut ausfüllen. Ihr offenherziger Auftritt auf der E3 sorgte jedenfalls für viel Begeisterung beim Publikum.

Deutlich zugeknöpfter gab sich Eidos da bezüglich neuer Infos zu **„Tomb Raider IV"**. Auswählte US-Journalisten durften zwar schon einen Blick auf den vierten Teil werfen, ihren europäischen Kollegen blieb dieser Blick allerdings verwehrt. Nur soviel ist sicher: Der vierte Teil kommt auf jeden Fall. Und neben den bewährten Vorzügen der Heldin wird er hoffentlich auch wieder ein paar neue Spielelemente bieten.

Text: Christian Hemming, Volker Weitz · Fotos: Andreas von Lepel (2)

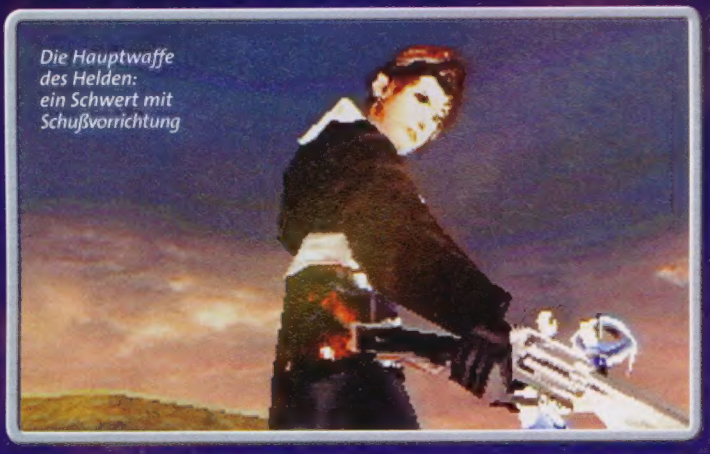
Final Fantasy VIII

PC PS N64 SAT E/D

Square/Sony 1 Spieler

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

erscheint Anfang 2000



Die Hauptwaffe des Helden: ein Schwert mit Schußvorrichtung

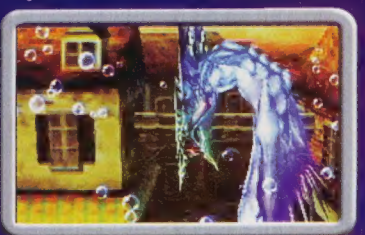
Squares Rollenspiel-Epos war sowohl am Sony- als auch am Square-Stand eine Attraktion. Auf der E3 sorgte der Hersteller für Klarheit, wann das neue Spiel endlich auch bei uns erscheint, nämlich Anfang nächsten Jahres.

Für die Playstation-Fassung des achten „Final Fantasy" wird Sony Deutschland verantwortlich sein, während die PC-Version nicht mehr von Eidos vertrieben wird, sondern von Electronic Arts.

Daß die deutsche Übersetzung des Vorgängers vor allem in der Playstation-Version mehr schlecht als recht war, hat man auch bei Square in Japan bemerkt. Eine eigens für die Eindeutschung (im Fachjargon: „Lokalisierung") eingerichtete Abteilung soll diesen Schönheitsfehler bei „FF VIII" verhindern. Näheres zum Spiel findest Du bereits im „Angespielt"-Bericht in SCREENFUN 4/99.

In den USA wird noch dieses Jahr eine Compilation erscheinen, die „Final Fantasy V" und „VI" enthält. Ob die „Final Fantasy Anthology" auch in Europa auf den Markt kommt, ist noch ungewiß.

Alle Kämpfer lassen sich wieder mit einfachen Menükommandos steuern



Spektakulär: Eine magische Schlange greift den Feind mit einem Wasserfall-Zauber an

Held Squall Leonhardt schlägt mit beeindruckender Spezial-Kampftechnik zu

Illionen

Electronic Entertainment Expo

BRAVO SCREENFUN AKTION!

So viele gute Spiele in der Pipeline! Bist Du ausreichend dafür gewappnet? Wir verlosen 1 Multimedia-Spiele-PC mit allem Drum und Dran. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Fester Blick in die Zukunft: Squall Leonhardt kämpft nächstes Jahr auch bei uns

Diablo 2

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Havas | 1-5 Spieler

erscheint Ende '99

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Die Programmierer von Blizzard versprechen, daß „Diablo 2" im November dieses Jahres in den Regalen steht. Dann kannst Du Dich endlich von der Kampfkraft der fünf neuen Charakterklassen überzeugen. Neben Amazone und Barbar kann man zusätzlich mit Necromancer, Paladin oder Sorcerer in den Dungeonkampf ziehen.

Damit die Fünferbande ausreichend von den Waffen Gebrauch machen kann, erwarten Dich jede Menge neuer Monsterklassen in den Kellerverliesen. Auch die Anzahl der Untergeschosse wird noch einmal kräftig aufgestockt: Anders als im ersten Teil kannst Du in „Diablo 2" gleich vier Städte inklusive Großdungeons unsicher machen. Weitere Zaubersprüche sowie eine Riesenauswahl an neuen Waffen und Gegenständen lassen hoffentlich keine Wünsche mehr offen.

Das dezent überarbeitete Interface macht schon jetzt einen guten Eindruck. Versteht sich von selbst, daß Blizzard auch an die große Multiplayer-Gemeinde gedacht hat: „Diablo 2" ist voll netzwerk- und internetfähig und dürfte den Pulsschlag und die Telefonrechnungen der Spieler in die Höhe treiben.

Trotz Feuerbarriere wird der Barbar von einer Horde Untoter angegriffen

1000 Volt: Monsterschaben kannst Du am besten mit einem Blitz-Zauber bekämpfen

Schlechte Luft: Deine Zauberin verjagt den Feind mit giftigen Dämpfen

Jet Force Gemini

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Rare/Nintendo | 1-4 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Rares Actionheld im Knuddel-Look erinnert ein bißchen an Capcoms Mega Man. Aber da dieser japanische Kollege in letzter Zeit in eher durchschnittlichen Spielen auftauchte, hat „Jet Force Gemini" gute Chancen auf die Besteigung des Action-Throns.

Zur Story: Als Mitglied einer galaktischen Heldentruppe säubert Deine Spielfigur friedliche Planeten von ihren bösen Besatzern. Dabei sprechen ständig die Waffen, denn erstens hast Du davon eine Menge, und zweitens sind auch die Monster mit Laserkanonen und Strahlenbomben bestens ausgerüstet. Was hier etwas brutal klingt, hat Rare geschickt in ein niedliches 3D-Action-Jump&Run gepackt: eine Mischung aus „Banjo – Kazooie" und „Perfect Dark".

Jedes der vier Team-Mitglieder verfügt am Anfang über unterschiedliche Standardwaffen. Im weiteren Verlauf des Spiels kommen noch mehr und durchschlagskräftigere Waffen dazu, die zum Teil sogar über ganz individuelle Zielvorrichtungen verfügen.

Übrigens: Von Rares 3D-Jump&Run „Conker's Quest" war auf der Messe nichts zu sehen. Für den Game Boy Color soll es aber im Sommer erscheinen.

Wenn Du einen Gegner anvisierst, schwenkt die Kamera hinter Deinen tapferen Helden

Nützlicher Helfer: Der Hund ist weit mehr als nur das Maskottchen der Einsatztruppe

Abwechslungsreich: Die Jet Force jagt auch im Motorboot Bösewichtern hinterher

Planescape: Torment

Rollenspiel für Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Interplay | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Das Fantasy-Rollenspiel „Planescape: Torment" entführt Dich in die geheimnisvolle Stadt Sigil – die Stadt der Tore. Jedes dieser Tore führt in eine andere Dimension, wo jedesmal andere Aufgaben und neue Gegner warten.

Auf dieser gefahrvollen Reise ist Dein Held anfangs alleine unterwegs. Erst im weiteren Verlauf der Handlung trifft er auf fünf Begleiter, die Deine Rollenspieltruppe komplett machen. Jeder verfügt über spezielle Fähigkeiten, die sich, wie genreüblich, nach und nach noch verbessern. So erlernen die Helden unter anderem neue Zaubersprüche und verbessern ihre Waffenfähigkeiten.

Da „Planescape: Torment" mit der bewährten Spiele-Engine aus „Baldur's Gate" arbeitet, laufen alle Kämpfe in Echtzeit ab. Du kannst das Getümmel aber jederzeit per Tastendruck unterbrechen und ein paar schnelle taktische Befehle aussprechen. Natürlich müssen Rollenspiel-Fans auch nicht auf die bewährten Erfahrungspunkte und Level-Beförderungen der Kämpfer verzichten.

Aber nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch macht „Planescape: Torment" schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Ende des Jahres geht's los!

Edles Design: Alle Hintergrundgrafiken sind aufs Schönste gerendert

Der Charakter jedes Helden setzt sich aus sechs persönlichen Werten zusammen

Praktisches Sixpack: Deine Truppe darf aus bis zu sechs Helden bestehen

Theme Park World

Simulation für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Electronic Arts | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Nur fliegen ist schöner: Wenn Du ein neues Wunderwerk gebaut hast, dann darfst Du es auch als erster Fahrgast ausprobieren

Mach mir den Affen: In dieser Schiffschaukel wird garantiert jedem Fahrgast bananenmäßig schlecht

Als Rummelplatz-Freund und Vergnügungspark-Fan darfst Du Dich schon mal auf eine heiße Zeit freuen. In „Theme Park World" von Electronic Arts dürfen Computer-Architekten an ihrer privaten Digital-Kirmes basteln.

Was die Themen betrifft, kannst Du dabei zwischen „Dschungel", „Weltraum", „Fantasy" und „Halloween" wählen. Grusel-Anhänger locken die Parkbesucher zum Beispiel in ein ekliges Spinnenkarussel, Weltraum-Freaks schicken ihre Klientel in eine Raketen-Achterbahn.

Natürlich kannst Du auch neue Attraktionen entwickeln oder Deinen Park mit allerhand Schnickschnack verschönern. Damit Dir finanziell dabei nicht die Puste ausgeht, helfen diverse Computerberater mit Rat und Tat. So werden existenzbedrohende Fehler vermieden und auch Einsteiger nicht vom harten Managergeschäft überfordert.

Wenn der Rummel rollt, kannst Du von der informativen 2D-Übersichtskarte auf eine 3D-Sicht umschalten und alle Kirmesattraktionen selber besuchen.

Igittigittigitt: In der „Halloween"-Welt gibt's eine grüne Schleimrutsche

Neue Strecken werden einfach mit der Maus in die Landschaft gepflanzt

Perfect Dark

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Rare/Nintendo | 1-4 Spieler

erscheint im Frühjahr 2000

Schön und gefährlich: Joanna Dark ist schwer bewaffnet und fackelt nicht lange

Der Name des Spiels ist Programm: Seit „Perfect Dark" bereits im vorigen Jahr auf der E3 präsentiert wurde, tappte jedermann im Dunkeln. Eine spielbare Version gab es erst jetzt.

In der Rolle der Superagentin Joanna Dark mußt Du in bewachte Forschungszentren eindringen, Soldaten ausschalten und manchmal sogar Aliens. Deine Missionsziele gehen vom Beschaffen geheimer Zugangscodes bis hin zu riskanten Befreiungsaktionen.

Wie James Bond schleppt auch Joanna einen ganzen Haufen verschiedener Waffen mit sich herum. Ihre Standardwaffe ist eine kleine Automatik mit Laserzielsucher. Dank Expansion Pak wird die Grafik hochauflösend dargestellt, aber die optischen Parallelen zum indirekten Vorgänger mit James Bond als Held sind unübersehbar. In den USA erscheint „PD" schon zu Weihnachten.

Die Echtzeit-Grafik beruht zwar auf einer alten Engine, sieht aber trotzdem toll aus

Ultima 9: Ascension

Rollenspiel für Fortgeschrittene

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Origin | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Schöner vermodern: Zombies solltest Du nicht von hinten ansprechen

Was lange währt, wird endlich gut. Nach fast dreijähriger Entwicklungsarbeit nähert sich Origins Mammut-Rollenspiel der Vollendung. Computer-Ritter und Fans der inzwischen neunteiligen Spiele-Reihe dürfen sich bei „Ascension" auf eine saftige Fantasy-Geschichte freuen.

Im Lauf der Handlung erforschst Du eine riesige Spielwelt und sprichst mit über 200 Charakteren. Die Welt von „Ultima 9" wird in wunderschöner 3D-Grafik dargestellt und überzeugt durch geniale Lichteffekte und tolle Details.

Jeder Gegenstand im Spiel ist voll beweglich und kann von Dir manipuliert werden. Alle Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen. Deine Spielfigur lernt immer wieder neue Angriffs- und Abwehrtechniken dazu. Ein volles Zauberbuch erhöht Deine Überzeugungskraft im Streitgespräch mit Monstern.

Guten Tag, ey! Mit über 200 Personen im Spiel kannst Du ein Pläuschchen halten

Ärger mit dem Sicherheitsdienst: Wer im „Theme Park" randaliert, kriegt Probleme

Munch's Oddysee & Hand of Odd

Spiele für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | PS2 | E/D

GT Interactive | 1-2 Spieler

Beide Spiele erscheinen im Herbst/Winter 2001

Für „Munch's Oddysee" hat man sich viel vorgenommen. Wird es die Spielewelt wirklich revolutionieren?

Der Erfolg der beiden „Abe"-Abenteuer verleitet die amerikanische Softwarefirma Oddworld Inhabitants keineswegs dazu, sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen. Vielmehr kündigte sie zwei weitere Spiele an, die jedoch erst in ferner Zukunft erscheinen.

„Munch's Oddysee" heißt der langerwartete zweite Teil der Quintologie, die mit „Abe's Oddysee" begann. Es soll eine Mischung aus Action, Adventure, Rollenspiel, Strategie und Simulation werden und komplett in 3D gestaltet sein. Der Spieler muß versuchen, als Versuchskaninchen aus einem Testlabor auszubrechen und seine Artgenossen retten. Sämtliche Kreaturen sollen bis hin zu ihrer Psyche realitätsnah dargestellt werden.

Beim zweiten Titel, „Hand of Odd", handelt es sich um ein Strategiespiel in der Art von „Populous".

Oddworld-Chef Lorne Lanning beschreibt „Hand of Odd" so: Greenpeace gegen Shell

Das „Star Trek"-Eck

Kommt im Winter '99: das Strategiespiel „Star Trek Armada" von Activision

Da bebt das Universum! Die weltweite Trekker-Gemeinde darf sich auf nicht weniger als sechs Computerspiele rund um ihre Lieblingshelden freuen. Ob Du nun in die ruhmreichen Fußstapfen von Captain Picard treten möchtest oder lieber mit einer Klingonenhorde den Föderationsraum unsicher machst – für jeden Geschmack ist ein Programm mit im Angebot.

Das Adventure **„Star Trek Insurrection"** folgt thematisch dem gleichnamigen Kinofilm und stellt Dich vor äußerst knifflige Rätselaufgaben.

Im Strategiespiel **„Star Trek Armada"** führst Du eine Föderationsflotte gegen die biestigen Borg in die Schlacht. Ebenfalls von Activision ist der feurige 3D-Shooter **„Star Trek Voyager: Elite Force"**.

Spielefirma Interplay schickt das Echtzeit-Strategical **„Star Trek: New Worlds"** ins Rennen um die Gunst der Fans. Kämpfe auf Flottenebene verheißt das Strategiespiel **„Star Fleet Command"**. Und heiße Raumgefechte zwischen den Flotten der Föderation und dem klingonischen Empire mußt Du in der Simulation **„Klingon Academy"** bestehen.

Alle Spiele sollen noch in diesem Jahr oder Anfang des nächsten Jahrtausends (also nächstes Jahr) erscheinen.

Im Maschinenraum der Enterprise: „Star Trek Insurrection" von Activision

Planeten besiedeln mit Kirk & Co.: „Star Trek: New Worlds" von Interplay

Laßt Phaser sprechen! Die blitzblanke Kommandobrücke der „Star Trek Voyager"

Crash Team Racing

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Naughty Dog/Sony | 1-4 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Wie in den Jump&Runs: In den Kisten liegen nützliche Extras versteckt

Crash und Dr. Neo Cortex tragen ihren Konflikt jetzt auf Rennstrecken aus

Öfter mal was Neues, war das Motto der Väter von „Crash Bandicoot": Sie stellten nach drei erfolgreichen Jump&Runs ihr erstes Rennspiel vor.

„Crash Team Racing" schlägt in die gleiche Kerbe wie „Mario Kart 64" aus dem Hause Nintendo, und einige Spielelemente wurden sogar sichtlich daraus abgekupfert. Doch da eine gut geklaute Spielidee immer noch besser ist als eine schlecht erfundene neue, macht „Crash Team Racing" großen Spaß.

Crash, Coco, Cortex und viele andere Figuren aus der „Bandicoot"-Trilogie haben verschiedene Fahreigenschaften und verfügen sogar über einen Turbo, den der Spieler durch geschicktes Steuerkreuz- und Knöpfchendrücken noch zusätzlich aufpowern kann.

Wenn „CTR" genauso gut wird wie die Jump&Runs, hätte sich Crash Bandicoot endgültig als Allrounder etabliert.

In der oberen Anzeigenleiste siehst Du die derzeitige Extrawaffe eingeblendet

The Sims

Simulation für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | Sat | E/D

Electronic Arts | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Gartenparty: Zu Besuch bei Deinen „Sims"-Nachbarn

Eine treue Gattin und ein saftiger Hamburger: So schön kann das „Sims"-Leben sein!

Spieldesigner Will Wright hat's mit dem Simulieren. Aus seiner begnadeten Programmierfeder stammt unter anderem der Klassiker „SimCity". In seinem neuesten Streich mußt Du keine Städte mehr bauen, sondern Dich um das Wohlergehen einzelner Computerpersonen verdient machen.

Du wählst entweder einen vorgefertigten „Sim" oder bastelst selbst einen Wunschcharakter. Sobald Dein Digital-Held in sein erstes bescheidenes Häuschen gezogen ist, bist Du für seine weitere Lebensplanung verantwortlich. Du besorgst ihm einen passenden Job, lachst ihm eine Freundin an, sorgst womöglich für Nachwuchs und verwaltest die Finanzen. Doch Vorsicht: Wenn Du die Zügel schleifen läßt, dann wird Dein hoffnungsvoller Computerkumpel ein Faulenzer und macht ganz sicher keine Karriere.

Hurra, hurra, die Küche brennt – und die anschließende Renovierung wird teuer

The New Tetris

Puzzlespiel für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | Sat | E/D

Nintendo | 1-4 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Komfortabel: Das neue Outfit von „Tetris" ist viel übersichtlicher

Seit dem weltweiten bahnbrechenden Erfolg von „Tetris" auf dem Game Boy gehört dieses Puzzlespiel so fest zum Namen Nintendo wie „Super Mario". Nach längerer Durststrecke soll im Spätsommer eine rundum renovierte Neuauflage erscheinen.

Das eigentliche Spielprinzip wurde kaum verändert. Dafür wartet „The New Tetris" mit einem Vierspieler-Modus auf. Die verschwundenen Blöcke werden dazu benötigt, die sieben Weltwunder zu bauen – zum Beispiel den Koloß von Rhodos oder die Pyramiden von Gizeh.

Auch wenn „The New Tetris" einige neue Spielvarianten bietet, ist die Grundidee des russischen Entwicklers Alexej Pajitnov gleichgeblieben und wurde optisch noch verbessert. Zudem kannst Du Dir zum Beispiel jetzt drei nachfolgende Blöcke anzeigen lassen anstatt wie bisher nur einen einzigen.

Die gerenderten Hintergründe sehen schick aus, lenken aber vom Geschehen ab

Spyro 2

Jump&Run für Einsteiger

PC | PS | N64 | Sat | E/D

Insomniac/Sony | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Spielerisch lehnt sich „Spyro 2" sehr stark an den Vorgänger an

Bei einem erfolgreichen Spiel wie „Spyro" ist eine Fortsetzung nichts Ungewöhnliches. In seinem neuen Abenteuer bewegt sich der putzige Jungdrache durch riesige 3D-Welten und nimmt es wieder mit allerlei Monstern und Fabelwesen auf. Zwar sind die mitunter doppelt so groß wie Spyro, dafür aber nicht gegen seinen kräftigen Feueratem gewappnet. Außerdem muß der Drache Mini-Spielchen bestehen, zum Beispiel ein Eishockey-Match gegen finstere Muskelmänner.

Vom Grundprinzip her ist jedoch alles beim alten geblieben, und so dürfen sich die Fans des ersten Teils auf eine ordentliche Portion kurzweiligen Level-Nachschubs freuen. Daß allerdings noch ein drittes „Spyro"-Abenteuer kommen wird, ist – zumindest für die derzeitige Playstation – ziemlich unwahrscheinlich.

Detailverliebt: Sogar die Gesichtszüge des Helden wurden nochmals verbessert

Gibt ordentlich Zunder: der lila Jungdrache Spyro in seinem zweiten Abenteuer

Trickstyle

Sportspiel für Fortgeschrittene

PC | PS | N64 | DC | E/D

Acclaim | 1-4 Spieler

erscheint Ende '99

„Trickstyle" auf dem Dreamcast: Die Grafik fetzt

Unter den wenigen Dreamcast-Spielen, die auf der E3 gezeigt wurden, ist „Trickstyle" sicher eines der interessantesten. Obwohl die Idee zugegebenermaßen nicht gerade neu ist: Du steuerst einen coolen Teenager in der Zukunft auf schwebenden Skateboards durch futuristische Kurse. Im Rennen gemeinsam mit mehreren Computergegnern kommt es nicht nur auf Geschwindigkeit an, sondern auch darauf, wie klug Du die über 400 Stunts in die Highscore-Jagd einbindest.

Neben den festgelegten Strecken wird es noch mehrere Stuntkurse geben, auf denen Dein Held nach Herzenslust die spektakulärsten Sprünge vollführen darf.

Sowohl die PC- als auch die Dreamcast-Version machten optisch bereits einen ausgezeichneten Eindruck, so daß die Skaterherzen noch dieses Jahr bestimmt höher schlagen werden.

In der Halfpipe geht's rund: Superschneller Skater-Fun für Computer und Konsole

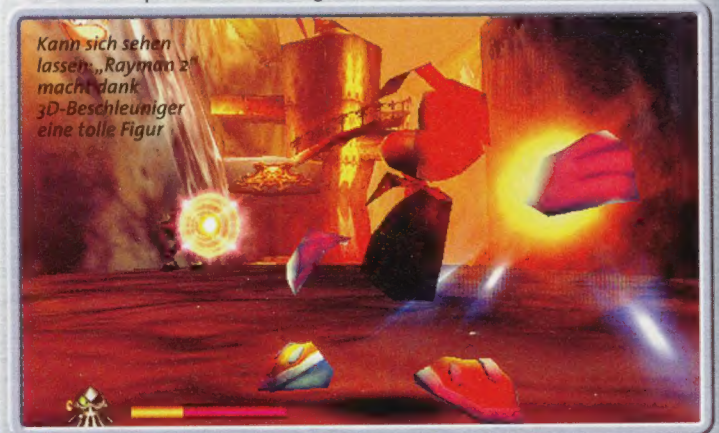
Rayman 2

Jump&Run für Einsteiger

PC | PS | N64 | SAT | E/D

Ubi Soft | 1 Spieler

erscheint im Spätsommer '99



Kann sich sehen lassen: „Rayman 2" macht dank 3D-Beschleuniger eine tolle Figur

Der Untertitel von „Rayman 2" könnte auch „Die unendliche Geschichte" lauten. Der Nachfolger eines der ersten Jump&Runs für die Playstation läßt nämlich schon seit Jahren auf sich warten und wurde nach etlichen Ankündigungen immer wieder verschoben. Dieses Jahr soll es nun wahr werden!

War „Rayman 1" noch ein 2D-Jump&Run, präsentiert sich der Nachfolger im schicken 3D-Outfit und mit teilweise neuen Handlungsmöglichkeiten.

Obwohl der blonde Knubbelnasen-Held keine Arme und Beine hat, sind seine frei schwebenden Handschuhe und Schuhe sehr flexibel. Wer fleißig Extras sammelt, kann die Fäuste sogar in weitere Entfernungen fliegen lassen und Raymans schicke Fönfrisur als Schwebe-Propeller mißbrauchen. Zusätzlich wurde eine computeranimierte TV-Serie gezeigt, die vielleicht auch zu uns kommt.

Auch die neue Version überzeugt optisch. An der Spielbarkeit wird noch gearbeitet

Nintendo schlägt zurück: Nachfolger des N64 enthüllt!

Eines der bedeutendsten Ereignisse der E3 fand bereits einen Tag vor dem eigentlichen Messebeginn statt. In einem Theater mitten in Los Angeles verkündete der Chef von Nintendo Amerika, Howard Lincoln, was es mit dem Arbeitstitel „Dolphin" (dt. Delphin) auf sich hat.

Dahinter verbirgt sich nicht etwa ein Angelspiel, sondern die N64-Nachfolge-Konsole. Nintendo schloß mit IBM einen 1-Milliarden-Dollar-Vertrag: IBM wird einen 400-MHz-Chip („Gecko") produzieren, um das gesteckte Ziel zu erreichen, „alles bislang Dagewesene oder Angekündigte zu übertreffen". Der Gecko ist eine Weiterführung des IBM Power-PC-Herzstücks.

Als Lincoln sagte, Dolphin werde keine Module unterstützen, gab es sogar Applaus von den anwesenden Journalisten. Vielmehr wird Dolphin ein von Panasonic produziertes DVD-Laufwerk enthalten, das im Gegensatz zur Playstation 2 auf jeden Fall auch Filme abspielen können soll.

Die Spiele-Entwickler sind schon ganz heiß auf Nintendos „Dolphin": Chris Stamper, der Chef von Rare („Banjo – Kazooie") spricht von „noch beeindruckenderen Spielen", und „Zelda"-Schöpfer Shigeru Miyamoto behauptet sogar, er könne „mit dem Spieldesign auf eine höhere Ebene vorstoßen".

Auf Skepsis stieß Lincolns Ankündigung, die Konsole weltweit zeitgleich zum Weihnachtsgeschäft 2000 zu veröffentlichen. Für Big N sind Terminverschiebungen bekanntlich nichts Ungewöhnliches.

Pokémons überfallen Europa

Trotz des bahnbrechenden Erfolgs der „Pokémons" (Pocket Monster) in Japan haben nur wenige mit einem Erfolg im Westen gerechnet. Doch erstaunlicherweise sind die kleinen Viecher um Publikumsliebling Pikachu auch in den USA ziemlich angesagt. Damit sind die Weichen für einen Europa-Start gestellt.

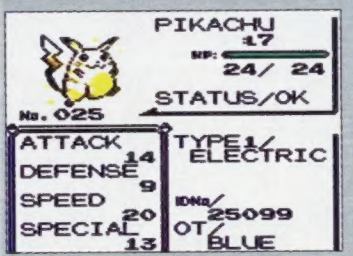
Wenn also im Herbst die „Pokémon"-Welle über uns hereinbricht, wird es zunächst zwei Game-Boy-Spiele geben, die „Red Edition" und die „Blue Edition".

Alles unter Kontrolle: Du mußt Dich um die Gesundheit des Pokémons kümmern

Pikachu ist der Star der Pokémons

Der Spieler muß fleißig Pokémons züchten, um der beste Trainer zu werden. Dabei kannst Du die Tierchen wie normale Spielstände mit anderen Spielern tauschen.

Nach den Game-Boy-Spielen werden noch einige Nintendo-64-Module sowie ein Pokémon-Flipper folgen.



Wie in einem Rollenspiel werden Dir in einem Menü die Stärken des Tiers gezeigt

Mit „Snap" gehst Du auf N64-Fotosafari. Klingt mau, macht aber süchtig!

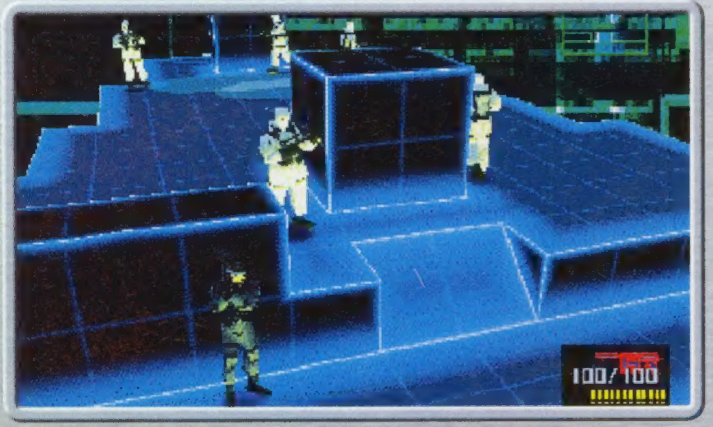
Metal Gear Solid VR Missions

PC | PS | N64 | Sat | E/D

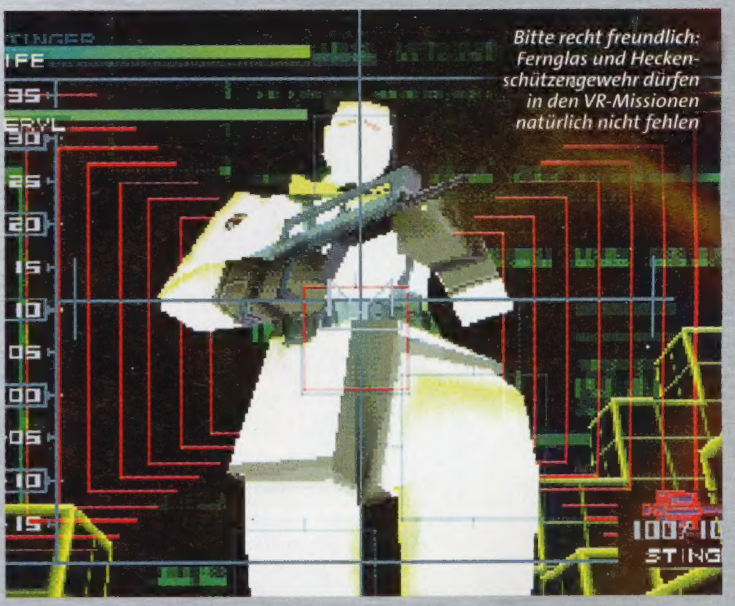
Konami | 1 Spieler

erscheint Ende '99

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis



Übung macht den Meister: In virtuellen Trainingsräumen wie diesem darfst Du Dich als Solid Snake (v.) so richtig austoben und Wachen überlisten



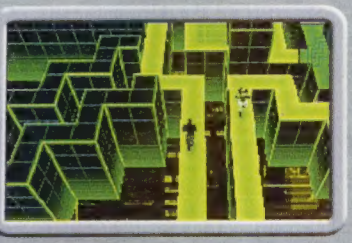
Bitte recht freundlich: Fernglas und Heckenschützengewehr dürfen in den VR-Missionen natürlich nicht fehlen

Trainieren ist öde? Nicht mit „Metal Gear Solid VR Missions"! Als Solid Snake mußt Du über 300 (!) knifflige Virtual-Reality-Missionen absolvieren. So nebenbei gilt es, eine ganze Reihe von mysteriösen Mordfällen anhand nur weniger Hinweise aufzuklären. Erstmalig kannst Du sogar in den Tarnkappenanzug von Liquid Snake schlüpfen.

Konami machte deutlich, daß es sich weder um einen Nachfolger noch um eine Mission-CD handelt – das Originalspiel wird nicht benötigt. Die verschiedenen Schieß- und Anschleichübungen sollen Einsteigern die Möglichkeit bieten, sich in „MGS" besser zurechtzufinden, aber auch Joypad-Experten gleichzeitig neues Futter geben, damit sie sich auch nach dem x-ten Durchspielen des Originals nicht langweilen brauchen.

Der richtige Nachfolger ist aber schon unterwegs. Chefdesigner Hideo Kojima gab bekannt, daß er an „Metal Gear Solid 2" für die Playstation 2 arbeitet. Das neue Spiel dürfte allerdings noch etwa zwei Jahre auf sich warten lassen.

Feuer frei: Die roten Diamanten mußt Du innerhalb kürzester Zeit zerschießen



Die Zeit läuft davon: Wie eine Ratte im Versuchslabor rennt Snake durch die Gänge

Team Fortress 2

PC | PS | N64 | Sat | E/D

Havas Interactive | 1-16 Spieler

erscheint Anfang 2000

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Volle Deckung: Hier wird scharf geschossen!

Die Programmierer von Valve Software konnten schon mit „Half-Life" (deutsche Version) einen riesigen Erfolg einheimsen. Mit der gleichen Grafik-Engine bastelt man jetzt an dem Multiplayer-Spiel „Team Fortress 2".

Entweder über ein lokales Netzwerk oder das Internet kannst Du Dir mit Freunden heiße Gefechte liefern. 20 umfangreiche Kampf-Arenen und neun unterschiedliche Kämpfertypen werden Euch dabei zur Auswahl stehen.

Die verschiedenen Teams müssen entweder das Hauptquartier des Gegners stürmen, bestimmte Punkte im Spielgelände besetzen oder die Linien des Feindes ausspionieren. Damit das alles möglichst verlustfrei klappt, ist Arbeitsteilung angesagt: Neben einem Scharfschützen wird es schwere Infanterie, Sanitäter, Ingenieure und Raketentruppen im Angebot geben.

Per Mannschafts-Transporter oder Helikopter geht's zum nächsten Einsatzort

Dungeon Keeper 2

PC | PS | N64 | Sat | E/D

Electronic Arts | 1-16 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

Gefährliche Spielsucht: Im Dungeon-Casino verspielen Deine Truppen ihr letztes Kettenhemd

Eines der originellsten Strategiespiele geht endlich in die Verlängerung. Im zweiten Teil der „Dungeon Keeper"-Reihe kannst Du Dich als Keller-Architekt beweisen und Deinen Monstern ein schnuckliges Verlies bauen.

Damit es richtig gemütlich wird, legst Du Schlafräume und Futterstellen an, baust fiese Fallen und gräbst nach Schätzen. Ist das Kellerloch gemütlich, zieht eine fiese Monsterhorde ein und folgt Deinen Mausbefehlen.

Je schöner Dein Dungeon ist, umso stärker sind die Monster, die einziehen. Richtig stressig wird's, wenn die ersten Helden in Deinem finsteren Reich auftauchen. Dann mußt Du Deine Monster in den Kampf schicken und den Guten den Weg verbauen. Neue Zaubersprüche, viele geheime Waffen und jede Menge neue Räume sorgen für Mordsstimmung im modrigen Untergrund.

Obermotz Horny erscheint nur, wenn der richtige Zauber ausgesprochen wird

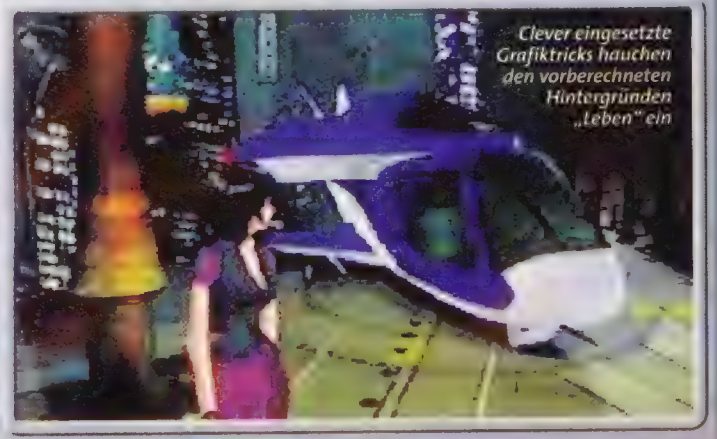
Fear Factor

Action-Adventure für Fortgeschrittene

E/D

Eidos Interactive | 1 Spieler

erscheint Ende '99



Clever eingesetzte Grafiktricks hauchen den vorberechneten Hintergründen „Leben" ein

Eidos hat noch mehr auf der Pfanne als Lara Croft. Das bewiesen sie auf der E3 unter anderem mit diesem Action-Adventure. Du steuerst einen von drei Auftragskillern durch das vorgerenderte Hongkong, um die entführte Tochter eines mächtigen Gangsterbosses ausfindig zu machen.

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer „Resident Evil"-Abklatsch aussieht, entpuppt sich als raffinierte technische Weiterentwicklung. In „Fear Factor" verschmelzen Full-Motion-Videosequenzen und die Anime-mäßigen Echtzeit-Charaktere besser als je zuvor. In den Hintergründen wabert Dampf aus Abzugsrohren, Lichter werden eingeschaltet, und sogar Hubschrauber heben ab. Du steuerst den Helden quasi durch Deinen eigenen Anime-Film. Anstelle von festen Hintergründen präsentiert Dir die Kamera sogar richtige Schwenks.

Auf zur Arbeit: Die Killer besitzen wie alle Charaktere im Spiel gezeichnete Texturen

Quotenfrau: Dieses Mädel ist der einzige weibliche Held in „Fear Factor"

Horrorspiele

Vampire: Masquerade

Rollenspiel für Fortgeschrittene

E/D

Activision | 1-6 Spieler

erscheint Ende '99

Ketten- und Knochengerassel im Horror-Rollenspiel „Vampire" von Activision

Vampire: Masquerade" entführt Dich in eine tolle Fantasygeschichte mit Gruseltouch. Zusammen mit Deinen Mithelden kämpfst Du Dich durch das mittelalterliche Prag und machst dort Jagd auf untotes Gezücht. Die wunderschön animierten Schwert- und Zauberduelle laufen in Echtzeit ab.

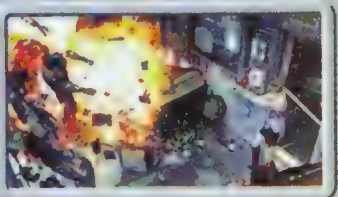
Resident Evil 3: Nemesis

Action-Adventure für Profis

E/D

Capcom | 1 Spieler

erscheint Anfang 2000



Für Teil 3 verspricht Macher Capcom noch mehr Zombies und noch mehr Horror

Der Terror geht weiter. Jill Valentine ist nicht die einzige, die den ersten Teil überlebt hat... Als sie lebensgefährlich verletzt wird, scheint der Südamerikaner Carlos Oliveira ihre letzte Rettung zu sein. Doch auch er hat nicht mit den Zombies gerechnet.

Castlevania: Resurrection

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

PC | PS | N64 | E/D

Konami | 1 Spieler

erscheint Anfang 2000

„Castlevania" at its best: Hübsche Mädels auf der Flucht vor dreiköpfigen Schlangen

Neben dem Kampfflieger-Spektakel „Airforce Delta" will Konami mit einem weiteren Teil aus der „Castlevania"-Saga die Fans betören. Der neue Belmont-Nachfahre wird besonderen Horror kennenlernen: Graf Dracula bekommt Verstärkung von seiner Gattin.

Ist der spitz, Mann: Obermotz Horny wirft ein Auge auf eine Amazone

System Shock 2

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

E/D

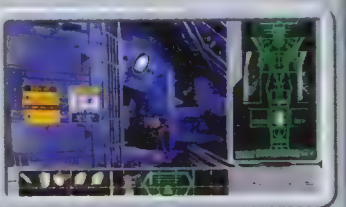
Electronic Arts | 1-4 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Unter Eingeweihten gilt das Science-Fiction-Epos „System Shock" als eines der besten Rollenspiele, die es gibt. Mit fünfjähriger Verspätung kannst Du Dich nun auf Teil zwei dieser Cyberspace-Geschichte freuen.

An Bord eines scheinbar verlassen im All treibenden Raumschiffs kämpfst Du gegen die künstliche Intelligenz Shodan. Diese hetzt Dir in einer futuristischen 3D-Welt haufenweise durchgeknallte Roboter und Mutanten auf den Hals.

Die Waffen Deiner Wahl sind Lasergewehre, Partikelstrahler und Granatwerfer. Zusätzlich erlernst Du im Laufe der Handlung neue technische Fähigkeiten. So kannst Du Dich etwa in die Raumschiffcomputer einklinken und so trickreiche Fallen und Schlösser knacken. Spieler mit Netzwerk-Zugang dürfen zu viert auf die Jagd gehen und Obermotz Shodan im Team zur Strecke bringen.



Am rechten und unteren Bildschirmrand siehst Du das umfangreiche Inventory

Tony Hawk's Pro Skater

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

E/D | Activision | 1-2 Spieler

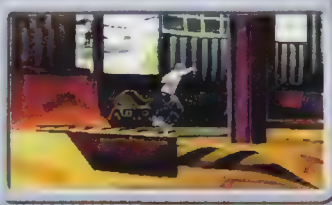
erscheint im Spätsommer '99

Tony Hawk zählt zu den besten Skatern der Welt und ist deshalb auch stolzer Namensgeber dieses neuen Skateboard-Spiels von Activision.

Mit einem von acht Profi-Boardern darfst Du Einkaufszentren, Grundschulen und sogar Autobahnen unsicher machen. Neben den Rennkursen inklusive vieler Abkürzungen und versteckter Orte stehen Dir auch mehrere Stunt-Parcours zur Verfügung. Dort können auf Half- und Quarterpipes sowie vielen anderen Hindernissen etliche Sprünge trainiert und kombiniert werden.

Auf geteiltem Bildschirm lassen sich sowohl Stunt- als auch Renn-Parcours gemeinsam mit einem Freund spielen.

„Tony Hawk's Pro Skater" wird viele Skateboard-Fans sicher interessieren, zumal diese Art von Spielen nicht sehr weit verbreitet ist und es daher an Konkurrenzprodukten mangelt.



Politisch nicht korrekt: Die virtuellen Skater tragen weder Schutzhelm noch Schoner

Indiana Jones and the Infernal Machine

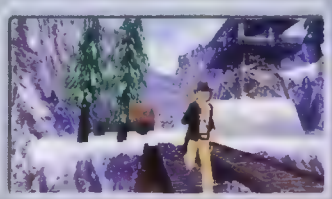
Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

Sat | E/D | LucasArts | 1 Spieler

erscheint im Spätsommer '99

Ob der vierte „Indiana Jones"-Film jemals in die Kinos kommt, ist weiterhin fraglich. Ganz sicher noch in diesem Jahr erscheint aber das neue 3D-Action-Adventure. LucasArts' fixer Altertumsforscher ist auf der Suche nach den Ruinen des Turms zu Babel. Dabei kleben ihm allerlei Bösewichtergruppierungen an den Stiefeln. Grund genug, ausgiebig die Lederpeitsche knallen zu lassen und kommunistische Finsterlinge und außerirdische Roboter das Fürchten zu lehren.

Eure 3D-Reise führt Indy und Dich durch 17 nervenaufreibende Kapitel und rund um den ganzen Globus. Neben der Peitsche kann Indy mit Pistolen, Maschinengewehren und Raketenwerfern für Ruhe und Ordnung sorgen. Kniffelige Puzzles sowie aufwendige Jump&Run-Einlagen sorgen hoffentlich für einen heißen Spätsommer.



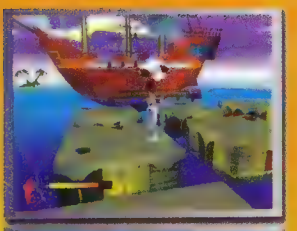
Ein frostiges Vergnügen: Indys Rätselreise führt ihn bis ins eisigkalte Sibirien

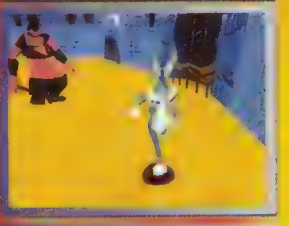
Die besten Spiele der E3

Alle Highlights auf einen Blick

Genre & Name	Macher/Vertrieb	Termin	System
Action-Adventure			
Castlevania: Resurrection	Konami	1. Quartal '00	DC
Fear Factor	Eidos Interactive	4. Quartal '99	PS
Half-Life: Opposing Force	Havas	4. Quartal '99	PC
Indiana Jones and the Infernal M.	LucasArts	3. Quartal '99	PC, PS
Metal Gear Solid VR Missions	Konami	4. Quartal '99	PS
Mission: Impossible	Infogrames	3. Quartal '99	PS
Oddworld: Munch's Oddysee	GT Interactive	4. Quartal '01	PC, PS2
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	1. Quartal '00	PS
Star Trek Insurrection	Activision	4. Quartal '99	PC
Team Fortress 2	Havas	1. Quartal '00	PC
Tomorrow never Dies 007	Electronic Arts	3. Quartal '99	PS
Sportspiele			
FIFA 2000	EA Sports	4. Quartal '99	PC, PS
Mario Golf	Nintendo	4. Quartal '99	N64
NHL 2000	EA Sports	4. Quartal '99	PC, PS
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	3. Quartal '99	PS
Trickstyle	Acclaim	4. Quartal '99	PC, DC
WCW Mayhem	EA Sports	4. Quartal '99	PS, N64
Jump&Run			
Donkey Kong 64	Rare/Nintendo	4. Quartal '99	N64
Rayman 2	Ubi Soft	3. Quartal '99	PC, PS, N64
Spyro 2	Insomniac/Sony	4. Quartal '99	PS
Tonic Trouble	Ubi Soft	3. Quartal '99	PC, N64
Actionspiele			
Armorienes: Projekt S.W.A.R.M.	Acclaim	4. Quartal '99	N64
Jet Force Gemini	Rare/Nintendo	3. Quartal '99	N64
Perfect Dark	Rare/Nintendo	2. Quartal '00	N64
Shen Mue	Sega	4. Quartal '99	DC
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	1. Quartal '00	PC
Rennspiele			
Crash Team Racing	Naughty Dog/Sony	3. Quartal '99	PS
Demolition Racer	Accolade	4. Quartal '99	PC, PS
Formula 1 Championship	Electronic Arts	4. Quartal '99	PC, PS
Gran Turismo 2	Sony	3. Quartal '99	PS
Hot Wheels	Electronic Arts	4. Quartal '99	PS, N64
NASCAR 2000	EA Sports	4. Quartal '99	PS, N64
Road Rash 2000	Electronic Arts	4. Quartal '99	PS
Sega Rally 2	Sega	3. Quartal '99	DC
Sled Storm	Electronic Arts	3. Quartal '99	PS
Test Drive 6	Accolade	4. Quartal '99	PC, PS, N64
Wip3out	Psygnosis	4. Quartal '99	PS
Y.A.R.G.	Crave	3. Quartal '99	PC, PS
Simulationen			
Babylon 5	Havas	1. Quartal '00	PC
Creatures 3	TLC	4. Quartal '99	PC
Freespace 2	Interplay	3. Quartal '99	PC
Pharao	Havas	4. Quartal '99	PC
Silent Hunter 2	TLC	4. Quartal '99	PC
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	4. Quartal '99	PC
Theme Park World	Electronic Arts	4. Quartal '99	PC
The Sims	Electronic Arts	4. Quartal '99	PC
Strategiespiele			
C & C 1	Electronic Arts	3. Quartal '99	N64
C & C 3: Tiberian Sun	Electronic Arts	4. Quartal '99	PC
Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	3. Quartal '99	PC
Oddworld: Hand of Odd	GT Interactive	3. Quartal '01	PC, PS2
Starcraft	Havas	4. Quartal '99	N64
Star Trek Armada	Activision	1. Quartal '00	PC
Star Trek: New Worlds	Interplay	4. Quartal '99	PC
Star Trek: Star Fleet Command	Interplay	4. Quartal '99	PC
SWAT 3: Close Quarters	Havas	1. Quartal '00	PC
Rollenspiele			
Alone in the Dark 4	Infogrames	4. Quartal '99	PC
Diablo 2	Havas	4. Quartal '99	PC
Final Fantasy VIII	Square/Sony	1. Quartal '00	PC, PS
Jade Cocoon	Crave	3. Quartal '99	PS
Planescape: Torment	Interplay	4. Quartal '99	PC
System Shock 2	Electronic Arts	3. Quartal '99	PC
Ultima 9: Ascension	Origin	4. Quartal '99	PC
Vampire: Masquerade	Activision	4. Quartal '99	PC
Puzzlespiel			
The New Tetris	Nintendo	3. Quartal '99	N64

BUGS BUNNY™
Auf Zeitreise





- 3-D Jump 'n' Run Adventure – in coolem Bugs-Bunny-Style.
- Phantasievolles Gameplay mit frei wählbarem Spielverlauf – Du sagst wo der Hase läuft!
- 5 verschiedene Zeitzonen mit über 24 Sub-Levels – vom Steinzeithasen bis zum Space-Bunny!
- 12 der komischsten Looney Tunes-Characters – und alle sind scharf auf Bugs Löffel!

PlayStation

INFOGRAMES

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1999. Game and Software © 1999 Infogrames, Inc. All Rights Reserved.

Hardware für Profis

Jede Spielemesse winkt mit neuer Technik für Spieler. Das sind die heißesten Controller und Peripheriegeräte der E3 '99.

Steuern mit einer Hand

Beim „Evolution Control System" von Gamester werden sämtliche Bewegungen mit einem Handschuh (r.) gesteuert. Der Vorteil dieses Kontrollsystems: Man kann gleichzeitig den „GripStick" (l.) bedienen, ein phaserähnliches Gerät, das mit Feuerknöpfen und Action-Buttons bestückt ist.

Start: 9/99 (D). Hersteller/Vertrieb: Vidis. Preis: ca. 150 Mark. Für: Playstation, N64

Auf der Pole Position

Guillemots „Shock 2 Racing Wheel" besitzt zwei Motoren, die den Spieler bei Kollisionen ordentlich durchschütteln sollen. Zehn eingebaute Tasten, Gas-, Brems-, und Schalthebel dienen dazu, das Rad individuell anzupassen.

Start: 8/99 (D). Hersteller/Vertrieb: Guillemot. Preis: noch offen. Für: PC, Playstation, N64

Bremsen und Beschleunigen per Neigungssensor: Saiteks PX3000

Das Techno-Wunder

Saiteks neuer Controller „PX 3000" unterstützt nicht nur Force Feedback, sondern arbeitet auch mit Neigungssensoren. Durch Kippen des Pads wird Gas gegeben oder gebremst. Weitere Funktionen: Schieberegler, vier Feuerknöpfe, vier Aktionsbuttons und ein Analog/Digital-Modus-Umschalter.

Start: 9/99 (USA). Hersteller/Vertrieb: Saitek. Preis: ca. 120 Mark. Für: Playstation

Rad mit Speed-Control

Wenn's heftig zur Sache geht und Deine Bewegungen immer hektischer werden, wird am „Air Racer"-Lenkrad dank eines Schiebereglers die Wirkung Deiner Aktionen verringert. Ein zusätzliches Steuerkreuz und zwei Tasten fürs Bremsen und Gasgeben machen aus dem Rad bei Bedarf ein Joypad.

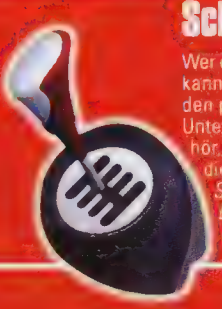
Start: 9/99 (UK). Hersteller: SC&T. Preis: noch offen. Für: PC, Playstation, N64

In Kürze

Steuer-Doppel

Die Joystick-Gamepad-Kombi „SP 550" von Saitek hängt nur an einem Stecker und ist kombinierbar. Im Stick-Modus wird aus dem Steuerkreuz des Pads ein Hat Switch für den Joystick.

Start: noch offen. Hersteller/Vertrieb: Saitek. Preis: ca. 180 Mark. Für: PC



Schaltknüppel

Wer ein Lenkrad von Act Labs hat, kann sich freuen: Bald gibt's den passenden Schaltknüppel. Unterstützt das Spiel das Zubehör, kann man vor der Kurve die Gänge knallen lassen.

Start: 10/99. Hersteller: Act Labs. Preis: noch offen. Für: PC, PS, N64, Dreamcast

Spielmaus

Für alle, die am liebsten mit der Maus spielen, kommt von Thrustmaster die „Reflex Pro Gaming Maus". Sie hat sechs programmierbare Buttons, davon drei an der Seite, sowie ein Rad.

Start: 9/99 (USA). Hersteller: Thrustmaster. Preis: ca. 100 Mark. Für: PC

Gratis ins Netz

Jetzt ist es amtlich: Mit dem Dreamcast kommst Du umsonst ins Internet.

Nach vielen langen Spekulationen hat Sega nun endlich reinen Tisch gemacht. **Das Modem, mit dem frischgebackene Dreamcast-Besitzer im Internet surfen können, ist im Kaufpreis der Konsole von knapp 500 DM eingeschlossen.** Außerdem hat Sega mit dem europäischen Telekommunikationsanbieter British Telecommunications einen Vertrag abgeschlossen. **Dieser Vertrag besagt, daß Besitzer der neuen Sega-Konsole ohne Providerkosten oder Nutzungsgebühr ins Internet einsteigen dürfen. – Man zahlt nur die anfallenden Telefonkosten.** Sobald die Konsole auf den Markt kommt, wird Sega E-Mail- und Chatdienste sowie Online-Shopping und -Gaming anbieten.

Zur Zeit ist das Dreamcast die leistungsfähigste Spielekonsole, die es gibt. Da die Playstation 2 und Nintendos Dolphin (siehe Seite 9) noch auf sich warten lassen, könnte sich Sega wieder auf dem Markt etablieren. Dafür will man neben qualitativ hochwertigen Eigenproduktionen – wie „Sonic Adventure", Sega Rally 2" oder „Virtua Fighter 3 tb" – auch mit Spitzentiteln von Fremdherstellern sorgen.

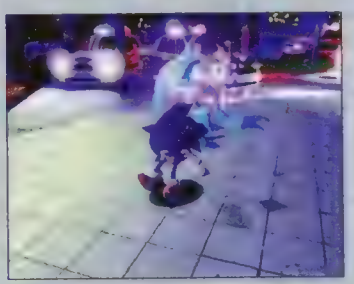
Auf der Spielemesse E3 wurde neben dem grafisch beeindruckenden „Dead or Alive 2" auch ein Namco-Hit gezeigt: „Soul Calibur" ist der Nachfolger des begnadeten Spielhallen- und Playstation-Hits „Soul Blade" – und für Fightspiel-Fans neben „Virtua Fighter 3 tb" ein echter Kaufgrund für das Dreamcast! In erstklassiger Optik bekämpfen sich Mitsurugi, Taki und andere Veteranen aus dem ersten Teil mit gefährlichen Neuzugängen.

Im Gegensatz zu „Tekken", das ebenfalls von Namco stammt, gehen die „Soul Calibur"-Charaktere mit scharfen Klingen aufeinander los. Die sorgfältig umgesetzte Dreamcast-Version sieht insgesamt sogar besser aus als das Spielhallen-Vorbild: Sehr gut animierte, große Kämpfer und wunderschöne 3D-Hintergründe erwecken die Fight-Action zum Leben.

Auch das Action-Spiel „Shen Mue" wird bei uns erhältlich sein. Die japanische Fangemeinde begeistert es schon seit einiger Zeit. Capcom steuert mit „Resident Evil: Code Veronica" einen weiteren möglichen Hitkandidaten bei. Er wird aber frühestens im Jahr 2000 in Japan erscheinen.

Insgesamt sollen zum Deutschlandstart der Dreamcast-Konsole am 23. September dieses Jahres zehn Spiele in den Läden stehen. Bis Weihnachten will Sega das Kontingent mit Hilfe der Fremdhersteller auf 20 bis 30 Spiele ausgeweitet haben.

In Amerika erscheint das Dreamcast etwas früher und wird für knapp 200 US-Dollar inklusive Modem angeboten werden. **Voreilige Importeure seien aber gewarnt: Auf US-Dreamcasts laufen nur US-Spiele.** Die Beschaffung von Hard- und Software ist nicht nur kompliziert und abenteuerlich, sondern auch noch recht teuer. Wartet lieber noch ein paar Wochen und holt Euch die deutsche Konsole.



Hoffnungsträger von Sega: „Sonic Adventure" bietet vor allem Super-Grafik

Klasse: Realistischer als „Sega Rally 2" hat noch kein Rallye-Spiel ausgesehen

Von „Shen Mue" erhofft sich Sega hohe Umsätze dank fesselnder Spieltiefe

Besser als „Tekken"? Auch das Schwert-Epos „Soul Calibur" kommt von Namco

Da bebt der Po: Mit dem Intensor LX spürst Du jede Explosion

Tritt in den Hintern

Force Feedback über Lenkrad oder Joystick ist gut und schön. Noch mehr Realismus wird erzeugt, wenn Du auch das Kopfsteinpflaster unterm Po spürst. Dafür soll ein im „Intensor LX"-Sitzkissen versteckter Verstärker sorgen. Leider gibt es für das von der US-Firma BSG Labs entwickelte Gerät (Preis: ca. 100 Dollar) noch keinen deutschen Vertrieb.

Start: 8/99 (USA). Hersteller: BSG Labs. Preis: ca. 200 Mark. Für: PC, Playstation, N64, Dreamcast

Schräger Controller

Der Dual-Shock-Controller „Tiltz" der amerikanischen Firma Z-Products arbeitet mit zwei unabhängigen Neigungssensoren. Zum Steuern, Bremsen und Beschleunigen sollen sanfte Handbewegungen genügen. Mittels eines Basisstücks lassen sich beide Module zu einem normalen Gamepad verbinden.

Start: 7/99 (USA). Hersteller/Vertrieb: Z-Products. Preis: ca. 80 Mark. Für: Playstation

Gelenkiges Pad

Die beiden Zacherl aus „Everquest" und „Quake" von Microsoft sind über ein Gelenk verbunden. Sechs Aktions-Buttons und zwei Feuertasten sollen Steuerkomfort garantieren.

Start: 10/99 (D). Hersteller: Microsoft. Preis: nicht bekannt. Für: PC

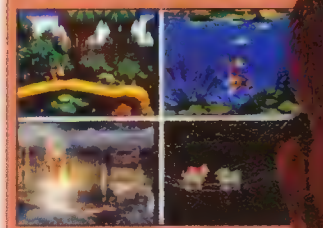
DONKEY KONG 64

Na endlich! Seit es das N64 gibt, träumt die Welt von einem „Donkey Kong"-Spiel. Auf der Messe E3 zeigte Nintendo zum ersten Mal das neue 3D-Jump&Run aus der Spieleschmiede Rare.

INFO

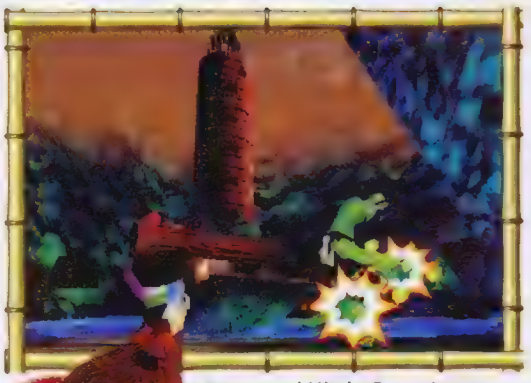
Donkey Kong und Rare

Seit seinem großen Erfolg zu Beginn der achtziger Jahre ist es immer stiller um den pummeligen Affen geworden. Alles stierte nur noch auf seinen ehemaligen Widersacher Mario. 1994 griff die englische Firma Rare den Verwaisten auf und steckte ihn in **„Donkey Kong Country"** für das Super Nintendo. Dieses geniale Jump&Run zeigte noch nie dagewesene Rendergrafik und zog sogar zwei Fortsetzungen sowie drei Game-Boy-Spiele (**„Donkey Kong Land"**) nach sich. **„DK 64"** war im Vorfeld übrigens als „Donkey Kong World (!)" bezeichnet worden.

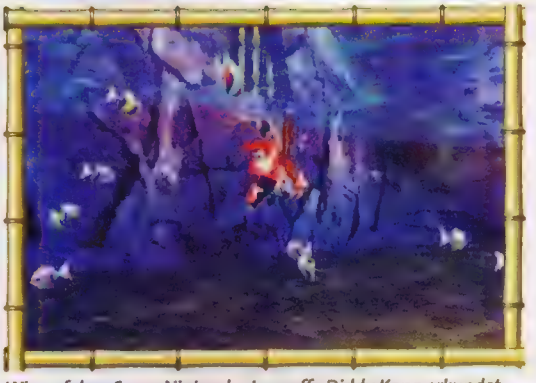


„DK Country" ist eines der besten Super-Nintendo-Spiele

Zwanzig Jahre und kein bißchen leise: Donkey Kong erwartet sein größtes Comeback



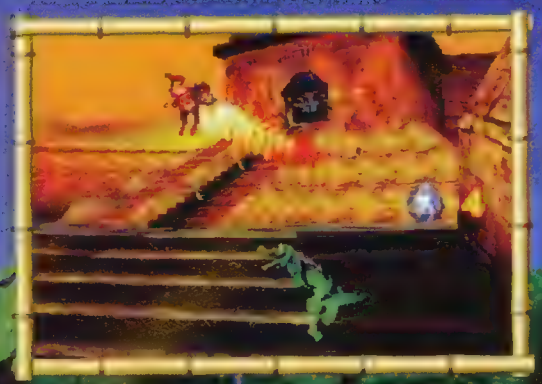
Krawumm! Mit der Baumstamm-Bazooka heizt Du den Kremlings ein



Wie auf dem Super Nintendo: Jungaffe Diddy Kong erkundet staunend die Unterwasserwelt von „Donkey Kong 64"

Ein Verweis auf „Diddy Kong Racing"? Im düsteren Tunnel findet ein Rennen statt

In einem von mehreren Mini-Spielen mußt Du Krokos mit Melonen bewerfen

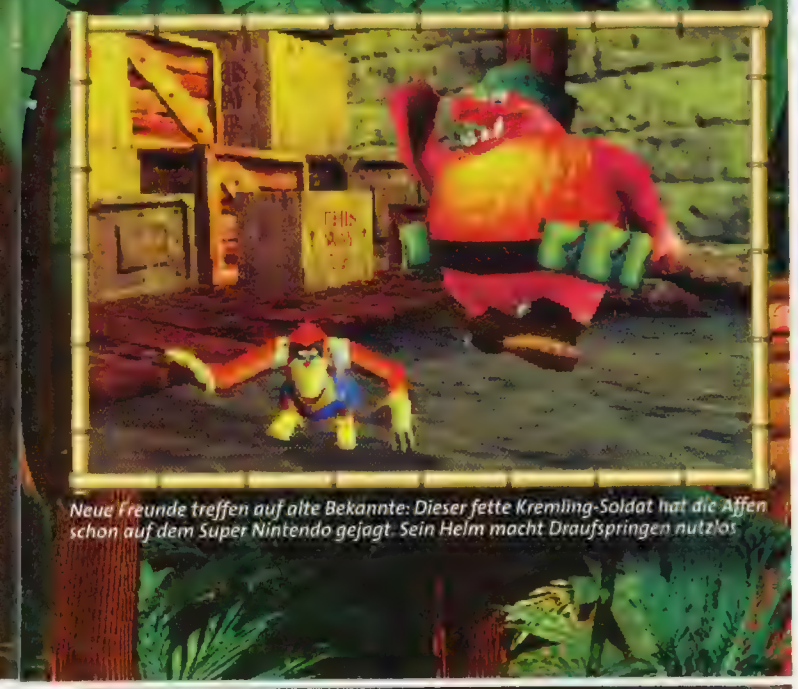


Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Neeeiiin, es ist Super-Diddy mit angelegtem Holzfaß-Raketenrucksack

Hier bekommt der Begriff Schildkrötenpanzer eine ganz neue Bedeutung. Nur gut, daß auch Donkey bewaffnet ist!

Donkeys größter Fan: Diddy

Fortschritt durch Technik: Vorbei die Zeit, als Donkey seinen Feinden auf die Köpfe sprang oder die Fäuste fliegen ließ. Jetzt greift er zur doppelläufigen Flinte



Neue Freunde treffen auf alte Bekannte: Dieser fette Kremling-Soldat hat die Affen schon auf dem Super Nintendo gejagt. Sein Helm macht Draufspringen nutzlos

Dem Affen geht ein Licht auf: In „Donkey Kong"-Spielen sind Loren-Levels Pflichtprogramm

Donkey Kong war die erste Spielfigur, die sich „Mario"-Vater Shigeru Miyamoto für Nintendo ausdachte. Auch weil das Spiel so erfolgreich war, erlangte die japanische Firma Weltruhm. Heute, knapp zwanzig Jahre später, will die englische Spieleschmiede Rare dem Affen wieder Zucker geben.

Nachdem die Briten mit dem phänomenalen „Banjo – Kazooie" sogar der Genre-Referenz „Super Mario 64" den Rang ablaufen konnten, sind sie bestens gerüstet, die Jump&Run-Fans ein weiteres Mal zu verzaubern. Schon nach kurzem Spielen erkennt man die Verwandtschaft von „DK 64" mit dem beliebten Vogel-Bären-Epos eindeutig: Der bunte 3D-Dschungel ist mit vielen lustigen Gestalten bevölkert, deren 2D-Vorfahren die Super-Nintendo-Fans unter Euch noch kennen dürften.

Obwohl Donkey natürlich der unumstrittene Star seines Jump&Runs ist, schwingt er sich nicht allein in den Kampf gegen böswillige Krokodile. Zur neuen Affenbande gehören unter anderem ein Orang-Utan mit extralangen Armen zum Feinde vermöbeln sowie ein quietschfideles Affen-Mädel. Donkeys treuer Freund Diddy Kong wird ebenfalls mit von der Partie sein. Jeder Primat erhält unterschiedliche Fähigkeiten, die Du Dir in den einzelnen Levels zunutze machen kannst.

Natürlich genügt es nicht, nur den Dschungel auf den Kopf zu stellen, deshalb durchstreifen die Affen eine ganze Welt voller unterschiedlicher Schauplätze, wie zum Beispiel einen alten Bergstollen, durch den eine schnelle Loren-Fahrt führt. Leider sind die Kremlings, die Krokodil-Soldaten, auch in Loren geschlüpft und machen einem das Leben unterirdisch schwer.

Im Dschungel können sich die Affen an Lianen von Baum zu Baum schwingen – in 3D macht das noch mehr Spaß als beim zweidimensionalen Vorgänger auf dem Super Nintendo. Und falls Dein Held aus Versehen neben eine Liane greift, spürst Du den anschließenden Aufprall sogar durch das Rumble Pak.

Wie bereits kurz angedeutet, sind die Parallelen zu „Banjo – Kazooie" im Spiel schon jetzt allgegenwärtig, besonders optisch. Die Polygon-Welt wird zwar streng nach älteren Vorlagen designt, sie erinnert durch die detaillierte Darstellung aber trotzdem eher an 3D-Jump&Runs jüngeren Datums.

„Donkey Kong 64" hat das Zeug zum Klassiker. Kenner der Super-Nintendo-Spiele werden sich über viele bekannte Gesichter und Extras freuen (es werden noch immer herumliegende Bananen gesammelt, um ein Zusatz-Leben zu bekommen), während sich Videospiel-Neulinge auf ein spannendes 3D-Jump&Run freuen dürfen.

E/D

Donkey Kong 64

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

Start: Winter '99

Rare/Nintendo | für 1 Spieler

Da bebt der Dschungel, und Tarzan wundert sich! Mit „DK 64" hat Nintendo einen Super-Hit auf der Pfanne

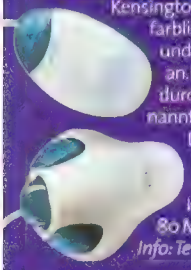
Text: Christian Henning

TICKER

2 Millionen Game Boy Colors

Innerhalb von nur fünf Monaten hat Nintendo seinen Game Boy Color weltweit zwei Millionen mal verkauft. Da aber weit mehr Käufer erwartet werden, kommen noch dieses Jahr 75 neue Spiele für den Farb-Game-Boy auf den Markt. Der Game Boy mit Schwarzweiß-Display wurde seit 1989 mehr als 60 Millionen mal verkauft.
Info: www.nintendo.com

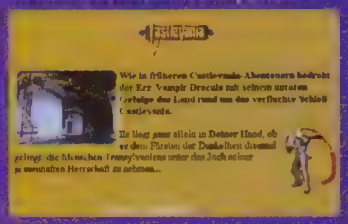
Erster Trackball für den iMac



Kensington bietet erstmals einen farblich passenden Trackball und eine Maus für den iMac an. Beide Eingabegeräte sind durchsichtig und im sogenannten Bondi-Blau gehalten. Der Orbit USB Trackball (u.) kostet 120 Mark. Die Mac-Version der Mouse-in-a-box (o.) wird für etwa 80 Mark angeboten.
Info: Tel. (07183) 30 03-0

Wettbewerb: Fang den Vampir!

Im Internet sind die Vampire los. Vom 15. Juni bis 15. August kannst Du Dich an der virtuellen Vampirjagd beteiligen. Der Sieger verbringt ein Wochenende in einem schottischen Gruselschloß. Mach mit auf *www.konami-europe.com*



Vobis hat einen neuen Besitzer

Eine Investorgruppe hat Ende Mai '99 Vobis gekauft. Bis auf den Namen und die Marke „Highscreen" wird sich viel ändern: Von den 250 Filialen werden bis zu 70 geschlossen. Das Sortiment wird verkleinert. Statt Einsteiger und Technik-Fans sollen als Kunden eher Firmen anvisiert werden.
Info: Tel. (0241) 90 90; www.vobis.de

Mit Multimedia gewinnen!

5000 Mark gibt's bei dem Wettbewerb „Young Multimedia Productions" zu gewinnen. Mitmachen können alle Leute zwischen 14 und 21 Jahren. Wer in den Bereichen Animation, Grafik, Video, Internet oder CD-ROM kreativ ist, schickt seinen Beitrag bis 31. Juli 1999 an: *Medienzille, Gartenstr. 72a, 01445 Radebeul*

Aufkleber für die Playstation

Von Promovideo gibt es 15 Graphic-Kits für die Playstation. Die Aufkleber sind mit einer hochglänzenden Effekt-Optik hergestellt. Sie lassen sich leicht aufkleben und rückstandsfrei wieder entfernen. Der Preis liegt bei 25 Mark pro Stück.
Info: Tel. (0231) 45 00 00; www.dynatex.de

Action in der Burg

Neuer Erlebnispark für Videospiele und Funsport

Von außen sieht es aus wie eine Ritterburg. Doch was im österreichischen Erlebnispark „Playcastle" abgeht, ist alles andere als mittelalterlich. Im Schloßkeller wartet eine Halle voller Playstations mit aktuellen Spielen. Sportsimulationen sowie ein Erlebniskino sorgen für weitere Hightech-Action. Im „FunDome", einem extra Teil des Schlosses, kann man sich bei Streethockey, Streetball und Freeclimbing austoben. Besondere Attraktion ist eine Inline-Skate-Bahn über drei Ebenen.
Info: Playcastle, Am Schloßberg 837, A-6100 Seefeld. Ganzjährig von 10-22 Uhr geöffnet, FunDome sogar bis 1 Uhr und am Wochenende bis 3 Uhr, Tageskarte ca. 32 Mark, nur FunDome ca. 6 Mark

Stilecht: Das Playcastle ist wie eine alte Ritterburg gestaltet

Sportliche Action am Screen: Der Snowboard-Simulator sorgt für Pisten-Feeling

Zocken im Keller: Rund 40 Playstations mit angesagten Spielen stehen bereit

Beim Autorennen fährst Du einen heißen Reifen und hängst alle Verfolger ab

Klappt leicht zusammen: der neue Sony-Kopfhörer

Kopfhörer mit Nackenbügel

Extrem leichter Hörgenuß für unterwegs

Wer unterwegs beim Joggen, Walken oder S-Bahn-Fahren seine CDs mit möglichst viel Tragekomfort hören will, der kriegt nun was Tolles auf die Ohren: nämlich den neuen Street-Style-Kopfhörer MDR-G72LP von Sony.

Der Kopfhörer wiegt nur 60 Gramm und wird dank eines Kopfbügels bequem im Nacken getragen. So kann man beim Musikhören die Baseball-Kappe oder Fan-Mütze aufbehalten.

Für den Sound sorgt die akustische Turboschaltung S.A.T.T.C. (Sony Acoustic Twin Turbo Circuit). Damit sollen laut Hersteller der Baß satter und die Höhen brillanter klingen. Der metallic-silberne Fun-Kopfhörer läßt sich nach jedem Gebrauch zusammenklappen und findet so in der kleinsten Tasche Platz. Der MDR-G72LP ist ab sofort für zirka 70 Mark im Handel.
Info: Tel. (01805) 25 25 86; www.sony.de

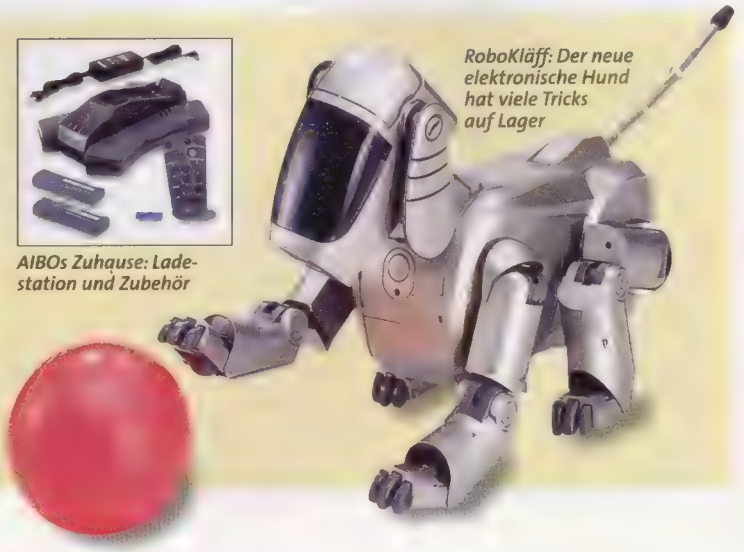
Sony-Hund

High-Tech-Spielzeug

Nie wieder Gassi gehen oder Hundefutter kaufen. Jetzt gibt's AIBO, den ersten elektronischen Hund von Sony in einer limitierten Auflage von 2.000 Stück über das Internet.

AIBO kann bellen, laufen, spielen und mit dem Schwanz wedeln. In ihm werkeln eine Color Camera, Mikro und Lautsprecher, Sensoren und 18 Motoren zur Steuerung. AIBO zeigt seine Stimmung und ist lernfähig.
Info: http://search.sony.co.jp/~backup/www.world.sony.com/robot/top.html

AIBOs Zuhause: Ladestation und Zubehör



RoboKläff: Der neue elektronische Hund hat viele Tricks auf Lager

+NEWS+++NEWS+++NEWS+++

Eure TOP 5

1	(1)	**Tomb Raider III** CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS *Trotz geschmolzenen Vorsprungs immer noch Eure unangefochtene Nummer Eins!*	
2	(2)	**Tekken 3** NAMCO/SONY – PS *Is' ja hammerhammerhart! Wo diese Fighter hinlangen, wächst kein Gras mehr*	
3	(4)	**FIFA 99** EA SPORTS – PC, PS, N64 *Konditionsstark! Der 99er Neuauflage geht die Luft nicht so schnell aus dem Ball*	
4	(6)	**Metal Gear Solid** KONAMI – PS *Unbeirrt, aber nicht unbemerkt, robbt sich Agent Solid Snake weiter nach oben*	
5	(3)	**Zelda: Ocarina of Time** NINTENDO – N64 *Tolle Saga um einen kleinen Helden, der auszog, Spielerherzen zu erobern!*	
6	(5)	**Tomb Raider II** CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS *Laras zweites Abenteuer ist vor allem bei den PC-Besitzern noch sehr beliebt*	
7	(7)	**Gran Turismo** SONY – PS *Die Referenz: Sonys anspruchsvolles Rennspiel hält weiterhin die Bestzeit*	
8	(8)	**Anno 1602** SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC *Fast so schön wie ein Karibik-Urlaub – die Aufbau-Simulation aus deutschen Landen!*	
9	(9)	**Need for Speed III** ELECTRONIC ARTS – PC, PS *Mit konstanten Rundenzeiten mischen EAs Edel-Flitzer im Verfolgerfeld mit*	
10	(10)	**Turok 2: Seeds of Evil** ACCLAIM – PC, N64 *Mit Pfeil und Bogen auf Dino-Jagd? Da hat Turok noch andere Kaliber im Gepäck*	

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
2. Final Fantasy VIII (PS)
3. Grand Theft Auto 2 (PC)
4. Silent Hill (PS)
5. Gran Turismo 2 (PS)

System TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action-Adventure ca. 80 DM
2. **Anno 1602**
   SUNFLOWERS/MAXDESIGN
   Strategiespiel ca. 80 DM
3. **Tomb Raider II**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action-Adventure – ca. 45 DM
4. **Die Siedler III**
   BLUE BYTE
   Strategiespiel – ca. 75 DM
5. **FIFA 99**
   EA SPORTS
   Sportspiel – ca. 85 DM

PLAYSTATION

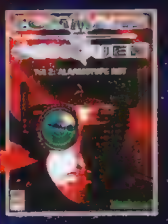
1. **Tekken 3**
   NAMCO/SONY
   Fightspiel – ca. 85 DM
2. **Metal Gear Solid**
   KONAMI
   Action-Adventure – ca. 90 DM
3. **Tomb Raider III**
   CORE DESIGN/EIDOS
   Action-Adventure – ca. 90 DM
4. **Gran Turismo**
   SONY
   Rennspiel – ca. 50 DM
5. **FIFA 99**
   EA SPORTS
   Sportspiel – ca. 85 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time**
   NINTENDO
   Adventure – ca. 115 DM
2. **Turok 2: Seeds of Evil**
   ACCLAIM
   Actionspiel – ca. 95 DM
3. **Mission: Impossible**
   INFOGRAMES
   Actionspiel – ca. 100 DM
4. **Banjo – Kazooie**
   RARE/NINTENDO
   Jump&Run – ca. 90 DM
5. **Mario Kart 64**
   NINTENDO
   Rennspiel – ca. 70 DM

Top 20

11 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(13) *Ein Siedler kommt selten allein – hier wuseln sie in Scharen über den Bildschirm*



12 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(11) *Obwohl der dritte Teil erneut verschoben wurde, bleiben die Strategie-Fans treu!*

13 Resident Evil
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(15) *Nichts für zarte Gemüter: Horror-Schocker über ein Landhaus voller Zombies*

14 Mission: Impossible
INFOGRAMES – N64
NEU! *Einen Platz in Euren Charts? Für Geheimagent Ethan keine unmögliche Mission!*

15 Commandos
EIDOS – PC
(16) *Als Söldner in feindlichem Gebiet – Jedes Geräusch könnte Dein letztes sein...*

16 Banjo – Kazooie
RARE/NINTENDO – N64
(19) *Laß Dir ja keinen Jump&Run-Bären aufbinden – zumindest nicht ohne Vogel!*

17 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PS
NEU! *Da raucht der Gummi: Die schnellsten Straßenautos der Welt rasen in die Top 20*

18 Tomb Raider
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(18) *Fast schon undenkbar sind Eure Charts ohne Teil Eins der Kultspiel-Serie mit Lara!*

19 SimCity 3000
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
(12) *Im freien Fall nach unten: Maxis' Neuauflage der genialen Städtebau-Simulation*

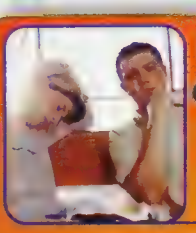
20 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(14) *Das letzte Mal dabei? Der exzellente Rollenspiel-Klassiker ist im Besitz der roten Laterne*

GAME BOY

1. **Zelda IV: Link's Awakening DX** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 55 DM
3. **Warioland** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 45 DM
4. **Warioland II** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 65 DM
5. **Tetris** – NINTENDO – Knobelspiel – ca. 45 DM

SNES

1. **Harvest Moon** – NINTENDO – Simulation – ca. 100 DM
2. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
3. **Super Mario AllStars** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 60 DM
4. **SimCity** – NINTENDO – Wirtschaftssimulation – ca. 70 DM
5. **Donkey Kong Country** – RARE – Jump&Run – ca. 75 DM



Spiele für die Insel

WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

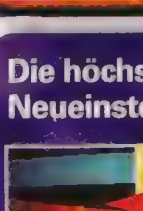
eins zwo

DJ Rabauke und Daniel Larusso sind „eins zwo" – das spannendste HipHop-Duo des Jahres. Ihr Debütalbum „Gefährliches Halbwissen" landete im Direktflug auf Platz 10 der deutschen Charts. Vor kurzem ist ihre neue Single „Hand aufs Herz" erschienen.

1 Spindizzy (C64)
Unser liebstes 3D-Geschicklichkeitsspiel, das wir nie ganz durchspielen konnten...

2 Hyper Olympics (Arcade)
Eine sportliche Herausforderung mit Armkrämpfen und wunden Fingerkuppen

3 WipEout (Playstation)
Für uns das entscheidende Spiel, um eine Playstation zu kaufen...



4 Links LS '99 (PC)
Der entspannendste Mehrspieler-Spaß, den wir kennen

5 Donkey Kong Country (SNES)
Eines der besten Jump&Runs, die die Welt bislang gesehen hat!

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1 Ridge Racer Type 4
NAMCO – PS
Auch der vierte Teil der erfolgreichen Racing-Serie bietet Speed pur – und über 320 Rennboliden

2 Gex: Deep Cover Gecko
CRYSTAL DYNAMICS – PS
Undercover-Agent rettet Baywatch-Babe... Gex hüpft auch im dritten Teil charmant durch den Plot

3 Silver
INFOGRAMES – PC
Knallharte Kampfsequenzen und knackige Rätsel: Dieses Action-Adventure braucht echte Profis!

4 Castlevania
KONAMI – N64
Zum ersten Mal in 3D! Im neuesten Abenteuer der legendären Serie geht Reinhardt auf Vampir-Jagd

5 Street Skater
ELECTRONIC ARTS – PS
Bretter, die die Welt bedeuten – Hier gibt's zu fetziger Musik gewagte Stunts und coole Sprünge

SCHNUPFEN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben). Mehr auf Seite 122.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
SAT: Sega Saturn

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

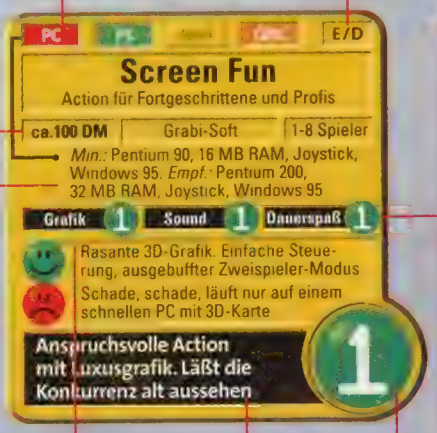
Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Shadows of the Empire".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Jedi Knight", „Turok 2", „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98", „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

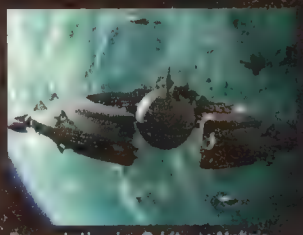
FREAK POWER

Der pfiffige Blauschopf in einem der besten Jump & Runs. Die abgedrehtesten Abenteuer im mittelalterlichen Japan. Exzellentes Gameplay im Zweispieler-Modus. Der "Mystical-Ninja" in Bestform: sagenhafte Grafik und deutscher Bildschirmtext.

www.konami-europe.com
Konami (Europe) GmbH • Berner Straße 103 • Telefon (069) 9508 12-0 • Fax (069) 9508 12-74
Mystical Ninja 2 starring Goemon is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1999 Konami. All rights reserved. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.

Der US-Filmstart

Batterien aufgeladen, Schwerter an!



Raumstation im Orbit um Naboo

Dicke Freunde: Obi-Wan (l.) und Jar Jar

Der Schüler (r.) und sein Jedi-Meister

Was tun? Königin Amidala ist ratlos

Amidala (r.) und Leibwächter Panaka

Schwertkampf mit Darth Maul (M.)

Mittwoch, 19. Mai 1999, eine Minute nach Mitternacht: Schon drei Monate vor dem deutschen Filmstart hatte für alle amerikanischen „Star Wars"-Fans das Warten ein Ende. Und sie ließen sich nicht lange bitten: Obwohl es bis Halloween noch eine Weile hin ist, strömten die meisten phantasievoll verkleidet und geschminkt in die Kinos. Die Produktionskosten beliefen sich auf weit über 100 Millionen Dollar. **Doch allein am ersten Tag spielte „Episode I: The Phantom Menace" rund 28 Millionen Dollar in den USA ein.**

Die Handlung von „Episode I" ist eine Generation vor den Ereignissen im ersten „Star Wars"-Film angesiedelt. Im Mittelpunkt steht die Entdeckung von Anakin Skywalker, dem späteren Darth Vader und Vater von Luke. Jedi-Meister Qui-Gon Jinn spürt die Macht heftig in dem neunjährigen Knaben brodeln und will sich um seine Ausbildung kümmern. Gleichzeitig tobt eine Schlacht um den unabhängigen Planeten Naboo, den sich eine skrupellose Handelsföderation unter den Nagel reißen will.

„Episode I" wartet mit drei spektakulären Höhepunkten auf: der Invasion Naboos, dem Podracer-Rennen und dem Befreiungskampf auf Naboo. Zwischen diesen Ereignissen lassen sich auch ein paar Längen und Peinlichkeiten finden, doch im direkten Vergleich muß man sicher weniger Durchhänger ertragen als in „Die Rückkehr der Jedi-Ritter", wo endlose Ewok-Putzig-Szenen die Geduld jedes Sci-Fi-Fans schwer strapazierten.

Die Effekte und Computerkreaturen von „Episode I" sind phantastisch. Die menschlichen Schauspieler haben Mühe, dagegen anzukommen. Liam Neeson („Schindlers Liste", „Rob Roy") zieht sich als ebenso weiser wie schlitzohriger Jedi-Meister Qui-Gon Jinn achtbar aus der Affäre. Schwerer tut sich Ewan McGregor („Trainspotting", „Lebe lieber ungewöhnlich") in der Rolle des jungen Obi-Wan Kenobi.

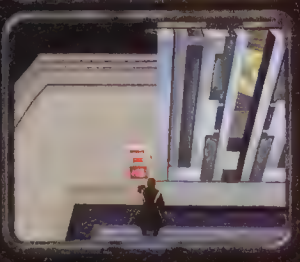
Nur kurz, aber knackig kommt der Spitzenschurke Darth Maul zum Einsatz. Der fesch bemalte Sith-Azubi mit dem zweistrahligen Laserschwert bringt durch seine akrobatische Kampftechnik beide Jedi ins Schwitzen.

Für den Deutschlandstart der ersten „Star Wars"-Episode am 19. August solltest Du auf alle Fälle alle anderen Termine aus dem Kalender streichen. Der neue „Star Wars"-Streifen ist absolute Pflicht! „The Pantom Menace" ist dermassen mit brillanten Actionszenen und coolen Spezialeffekten gespickt, daß er dem Rest der Science-Fiction-Welt in dieser Hinsicht um Lichtjahre voraus ist.

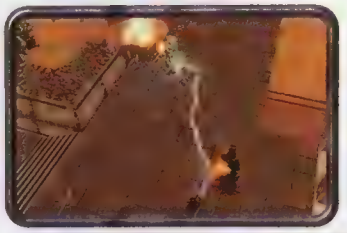
STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

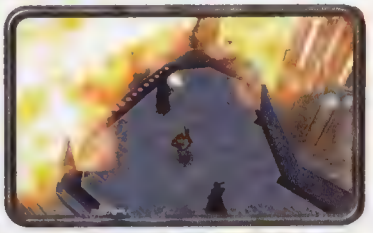
Selbst ist der Jedi: In elf Levels arbeitest Du Dich kämpfend und rätselnd dem Showdown mit Oberfiesling Darth Maul entgegen.

Das Spiel



Ein typisches Puzzle: Um an einen Schlüssel zu gelangen, ist Möbelrücken nötig. Dann wird ein zweiter Schreibtisch auf den ersten Tisch geschubst. Hier ist in luftiger Höhe die Schlüsselkarte versteckt. Mit der Karte im Inventar kann Amidala alle roten Türen öffnen





Das Leben eines Jedi-Ritters ist ein einziger Kampf: Ob Du nun Roboter mit dem Laser zerglühst, heftige Explosionen überstehst oder mit sirrendem Laserschwert gegen Darth Maul antrittst – immer sprechen die Waffen!

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis hat Amidala, die Königin des kleinen Planeten Naboo, wenig Lust, Geschäfte mit der zwielichtigen Handelsföderation zu machen. Als die schöne Herrscherin die gierigen Klinkenputzer abfahren läßt, tauchen plötzlich Schlachtschiffe im Orbit auf. Darth Sidious, der finstere Drahtzieher der Handelsföderation, ordert eine Blockade Naboos an.

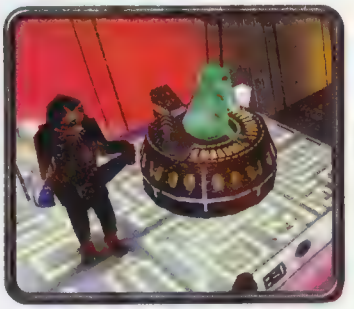
Um einen offenen Krieg zu verhindern, sollen zwei Jedi-Ritter im Auftrag des republikanischen Senats vermitteln. Der Jedi-Meister Qui-Gon Jinn und sein Lehrling Obi-Wan Kenobi werden zwar empfangen. Doch Darth Sidious ist nicht ernsthaft an Verhandlungen interessiert – er bereitet schon die Invasion des Planeten vor. Sein Befehl: „Tötet die Jedi!" Statt eines Empfangskomitees strömt Giftgas in den Konferenzraum, vor der Tür marschieren garstige Kampfroboter auf. Qui-Gon und Obi-Wan lassen die Laserschwerter surren. Gelingt die Flucht?

Diese spannende Auftaktszene spielt sich nicht nur im Kino ab. „Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung" ist das offizielle Spiel zum brandneuen „Krieg der Sterne"-Film. In elf Kapiteln wird die komplette Handlung abgehakt. Die meiste Zeit davon steuerst Du einen der beiden Jedi, Gegen Ende stehen aber auch Königin Amidala und ihr Sicherheitschef Panaka kurzzeitig im Mittelpunkt des Geschehens.

Waschechte Tschingderassabumm-Musik-Kulisse beschert dabei wohlige Filmatmosphäre in den Gehörgängen.

Für die Grafik brauchst Du unbedingt eine 3D-Beschleunigerkarte – doch deshalb ist noch lange kein Augenschmaus angesagt! Du bewegst Deinen Helden durch eine sehr eckige und kantige 3D-Spielwelt und blickst von schräg oben auf ihn hinunter. An einigen Stellen würde man die Betrachterkamera gerne weiter zurückzoomen, um eine bessere Übersicht zu erlangen – doch das ist leider nicht machbar. Und bei der Steuerung wirken die Drehungen der Spielfiguren etwas träge und hüftlahm.

Jar Jar Binks hat die Jedi-Ritter zur Unterwasserstadt der Gungan geleitet



Ein Wookie-Musiker: Viele Figuren erinnern an frühere „Star Wars"-Filme

„Episode I: Die dunkle Bedrohung" bietet in erster Linie Action: Die Jedi-Ritter können mit ihren Laserschwertern eine Vielzahl unterschiedlicher Kampfmanöver ausführen, prächtig springen, zur Seite rollen und Extrawaffen einsetzen. Doch auch ein wenig Geknobel und Getüftel sind nötig, um den verzwickten Weg zum Level-Ende zu schaffen. Du kannst Objekte verschieben und mit Figuren reden.

Hier gibt's von jedem etwas, aber leider nichts in überragender Qualität. Stellenweise ist das Nachzocken der Filmstory spannend. Aber dann ödet einen die x-te chaotische Schießerei mit Kampfrobotern an, oder man ärgert sich, weil man durch das Übersehen eines Winz-Details hilflos in einer Sackgasse hängt.

Der Spielspaß flackert wie ein Laserschwert, bei dem dringend die Batterien gewechselt werden müßten. Für diesen sich verzettelnden Genre-Mix ist die ehrwürdige Lizenz einige Nummern zu groß. PC-Fans werfen sich aber tapfer ins Gefecht. Die Playstation-Jedi folgen der Macht im Sommer.

Auf dem Weg zum Palast werden reihenweise Kampfroboter zerschmurgelt

Auf Tatooine muß Qui-Gon Jinn viele Gespräche führen, um wichtige Einzelteile für Anakins Podracer zu ergattern

Die Hauptcharaktere

Obi-Wan Kenobi: *Das Laserschwert des Jedi ist eine mächtige Nahkampfwaffe. Zusätzlich benutzt er Blaster und Granaten*

Der edle ***Qui-Gon Jinn:*** *Er beherrscht die gleichen Tricks und Waffen wie sein jüngerer Kollege Obi-Wan Kenobi*

Captain Panaka: *Den Leibwächter der Königin steuerst Du in Level 9. Seine Lieblingswaffe ist der schwere Blaster*

Amidala: *In den beiden letzten Levels ist die Königin Deine Spielfigur. Als Hauptwaffe benutzt sie 'nen Droiden-Stunner*

PC D

Die dunkle Bedrohung

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | LucasArts | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 125 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, 335 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Komplette Filmstory, viele Levels, vier Spielfiguren, „Star Wars"-Bonus

Holpriges Spieldesign, diverse Nervstellen, lieblose Puzzles, eckige Grafik

Kraut-und-Rüben-Spielemix. Echte Fans ziehen trotzdem motiviert das Laserschwert!

3

Text: Heinrich Lenhardt · Fotos: LucasArts

„Paß doch auf, Armleuchter!" Solche Crashs finden normale Autofahrer nicht witzig

Blechsalat mit Öl-Dressing: Massenkarambolagen sind unvermeidbar

Beetle auf Abwegen: Diese Rechtskurve hat er zu schnell genommen

MIDTOWN MADNESS

Verkehrsregeln? Nie gehört! Hier bretterst Du wie ein Verrückter mitten durch die Innenstadt von Chicago.

Rush Hour, Stau vor einer Baustelle oder ein dusseliger Autofahrer – es gibt etliche Gründe, warum der Verkehr ins Stocken kommt. Wäre es nicht toll, jetzt einfach aus der wartenden Schlange auszubrechen, sich einen Dreck um den Gegenverkehr zu scheren und einfach draufloszurasen? In der Realität wäre solch eine Aktion ebenso gefährlich wie schwachsinnig, doch in Microsofts „Midtown Madness" sind Verstöße gegen die Straßenverkehrsregeln der Schlüssel zum Sieg!

Das Zentrum (englisch: Midtown) der amerikanischen Metropole Chicago ist Austragungsort dieses verrückten (englisch: Madness) Rennens. Es gibt bis zu acht Teilnehmer. **Gefahren wird ebenso rücksichtslos wie auf der Carrera-Bahn daheim, doch hier führen Dich die Kurse direkt durch die Stadt.**

Während Fußgänger immer in letzter Sekunde aus dem Weg springen, bieten motorisierte Verkehrsteilnehmer viele Unfallmöglichkeiten. Da diese Crashs nicht nur Zeit kosten, sondern Dein Auto immer stärker beschädigen, sind schnelle Reflexe und sicheres Fahrkönnen genauso gefordert wie Geschwindigkeit. Außerdem ziehst Du durch Deine Amokfahrt die Polizei auf Dich, die sich fix an Deine Felgen heftet und versucht, Dich zu stoppen.

Zu Beginn des Spiels kannst Du zwischen sechs unterschiedlichen Fahrzeugen wählen. Darunter sind ein flinker Roadster, ein langsamer, dafür aber crashtauglicher Pick-Up sowie der neue VW-Beetle. Vor jedem Rennen kannst Du die Tageszeit, das Wetter und die Verkehrsdichte einstellen.

Ortsunkundige dürfen im Cruise-Modus ohne treibendes Fahrerfeld durch Chicago düsen. Neben den zwölf Checkpoint-Strecken stehen weitere zehn Kurse zur Verfügung, abgesteckt durch Barrieren. Wenn Du viele Punkte holst, wirst Du mit insgesamt fünf weiteren Autos belohnt.

Ein Stadtplan hilft Dir, Dich im Straßengewirr zurechtzufinden. Darüber hinaus zeigt ein grüner Pfeil wie ein Kompaß an, in welche Richtung Du fahren mußt, um den nächsten Checkpoint zu erreichen.

Das Bemühen der Entwickler um Wirklichkeitsnähe merkt man der Grafik deutlich an: Die virtuelle Innenstadt Chicagos sieht ihrem Vorbild sehr ähnlich. Auch das Fahrverhalten der Gegner und des normalen Verkehrs zeugt von viel künstlicher Intelligenz.

„Midtown Madness" ist ein unkompliziertes und vor allem sehr süchtig machendes Rennspiel der etwas anderen Sorte für alle Spieler: Einsteigern wird schnell geholfen, und Profi-Raser konzentrieren sich auf neue Bestzeiten sowie erspielbare Autos.

Lost in Chicago: Im Checkpoint-Rennen mußt Du die beste Route selber suchen

Auch bei Regen oder wie hier im Schneegestöber werden die Rennen gnadenlos abgehalten

In diesem Spiel ist die Polizei nicht Dein Freund und Helfer. Sie versucht vielmehr, Dich abzudrängen

High-Fly: Wer sich mit dem Truck anlegt, erhält einen Gratisflug

Solange die Wagen noch heil sind, glänzt der Lack – sonst geht er ab

Wenn es Nacht wird in Chicago, gehen den Autos die Lichter auf

Lang und langsam: Mit dem City Bus kannst Du im Kriechgang ganze Kreuzungen lahmlegen

Auf Achse: Der Truck plättet mit seinem langen Anhänger jeden Beetle, der versucht, sich dreist vorbeizudrängeln

TiPS

Mit dem richtigen Auto zum Sieg

VW New Beetle

Der Beetle ist durch seine ausgewogenen Fahreigenschaften für Einsteiger erste Wahl.

City Bus

Genau wie der LKW ist auch der Bus nicht besonders schnell, dafür aber sehr robust.

Ford Mustang Cruiser

Sobald Du die Polizei-Karre freigespielt hast, kannst Du die Sirenen selber heulen lassen.

Freightliner Century

Einmal erspielt, kannst Du damit Gegner rammen, ohne selbst groß Schaden zu nehmen.

Ford Mustang Fastback

Der erspielbare Fastback beschleunigt etwas schneller als der frei verfügbare Mustang GT.

Panoz GTR-1

Das Objekt der Begierde: Nur echte Profis spielen diesen überlegenen Top-Flitzer frei.

PC | E/D

Midtown Madness

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Win 95/98, 186 MB HD. *Empf.:* Pentium 350, 32 MB RAM, Win 95/98, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Dank null Gewaltdarstellung für jeden geeignet, tolle Strecken, echte Autos

Du kannst nur in Chicago herumheizen, zum Teil sehr knappes Zeitlimit

Sweet home, Chicago: „Midtown Madness" hat die tollsten Crashs seit „Blues Brothers"

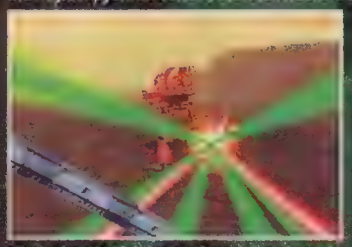
1

Text: Christian Henning

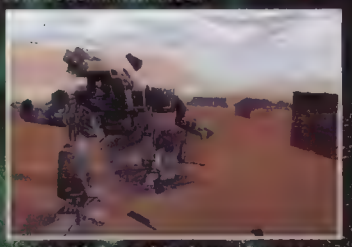
MECHWAR

Der Robo-Klassiker geht in die dritte Runde: Vertreibe mit Deinen superschweren Kampfrobotern den fürchterlichen Nebelparder-Clan vom Planeten Tranquil.

Gekämpft wird selbst in unterirdischen Minen. Sehr gut sind hier die Fußstapfen zu sehen, die die Mechs auf dem Boden hinterlassen



Einfache Methode: Ruckzuck ist ein Bein abgeschossen, der Gegner besiegt



Witzig: Kleine Gebäude werden von den dicken Mechs einfach plattgerannt

Wenn die Gegner weit entfernt stehen, hilft die Lupe beim genauen Zielen

Oops! Dieser Clanner hat soeben sein Raketen-Rack verloren

Der Phantasie beim Aufrüsten der Mechs sind keine Grenzen gesetzt. Laser, Partikelkanonen und Raketenwerfer lassen sich frei kombinieren. Hier der Vorzeige-Mech der inneren Sphäre, ein MAULER III (90 Tonnen!)

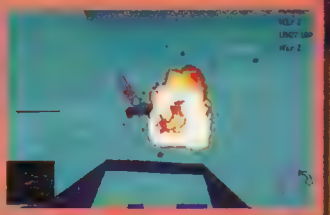
INFO

Es war einmal ein Mech

Das Strategical der Sci-Fi- und Fantasy-Brettspielfirma FASA, auf dem kleine Papp- oder Zinn-Mechs über Hexfelder geschoben werden, ist schon seit den achtziger Jahren im Handel. Die passende Mech-Simulation namens **„MechWarrior"** kam 1990 auf den Markt, überzeugte aber weder BattleTech- noch Action-Fans.

Dies wurde 1995 anders, als Activision die Spieler mit **„MechWarrior 2"** beglückte und zwei Jahre später mit **„MechWarrior 2: Mercenaries"**. Wunderschöne Missionen, detaillierte Grafik und eine tolle Steuerung machten die Spiele zu Hits.

Microproses **„MechWarrior 3"** baut entsprechend stark auf dem zweiten Teil auf und wurde spielerisch nur geringfügig verändert. Den vierten Teil soll es bereits nächstes Jahr geben. **„MechWarrior 4"** kommt von Gigant Microsoft, der die Computerspielabteilung von FASA Ende letzten Jahres gekauft hat.



„MechWarrior 2" aus dem Jahre 1995

„MW2: Mercenaries"

TIPS

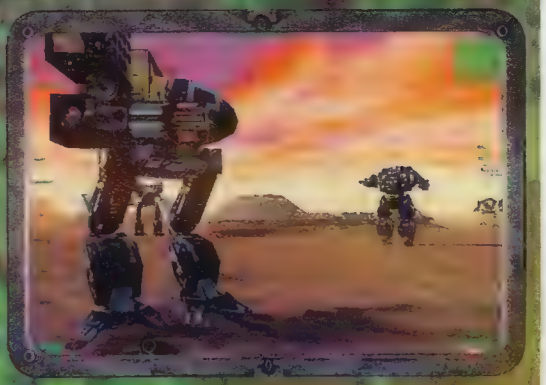
Mechwarrior's 1st Aid

Wie erlege ich die Mechs am besten?
Am empfindlichsten sind die Riesen am Rücken. Hier fällt das Ziel schon nach wenigen Treffern zusammen. Doch nicht viele Feinde zeigen einem das Hinterteil. Am schnellsten erledigst Du Dein Gegenüber also mit gezielten Treffern auf ein Bein. Ist es abgeschossen, kippt der Mech und gilt als besiegt.

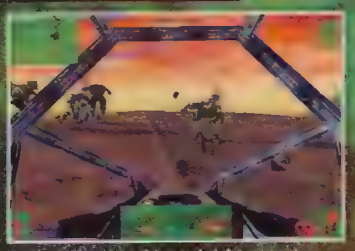
Warum kommen meine Flügelmänner nicht hinterher?
Deine Wingmen schießen nicht nur schlechter als Du oder laufen gern gegen Hinternisse, nein, sie sind anscheinend auch langsamer. Dagegen hilft nur ein Mittel: Gib ihnen immer etwas schnellere Mechs als Dir. Dann halten sie locker Schritt und sind immer an Deiner Seite.

Welche Waffen nehme ich mit?
Das ist ganz klar Geschmackssache. Eine PPK oder einen Riesenlaser solltest Du aber immer dabei haben. Mit diesen Waffen kannst Du am besten weit entfernte Geschützstellungen ausradieren.

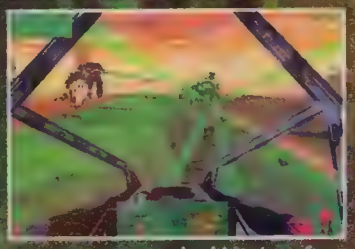
MECHWARRIOR 3



Ruhe vor dem Sturm: Der Held wartet mit seinen Flügelmännern auf die nächste Angriffswelle der Nebelparder



Armer Clanner: Dieser leichte Mech taumelt unbeholfen auf der Stelle...



...und geht im Laserfeuer von allen Seiten unter

Der große Mech-Baukasten: Hier kannst Du Deinen Kampfkoloss ganz individuell mit Waffen und Panzerung bestücken

Dieser Madcat wiegt 75 Tonnen. Der Clan-Mech gehört zu den [illegible] eine gewaltige Feuerpower und

Rauh ist die Welt im 31. Jahrhundert, denn BattleMechs regieren die Planetensysteme. Die meterhohen und bis zu 100 Tonnen schweren Kampfkolosse zerlasern sich die Panzerung im Kampf um Macht und Ehre. Im dritten „MechWarrior" zwängst Du Dich ins Cockpit eines solchen Mechs und vertreibst den Feind in 20 Missionen.

Dabei schlüpfst Du in die Rolle eines jungen Piloten der Inneren Sphäre. Das Ziel: im Kampf gegen die feindlichen Clans den Planeten Tranquil zu erobern. Ganz unerwartet geht bei der Landung aber alles schief – und Deine Aufgabe ist es nun, sowohl die Clanner allein zu bekämpfen als auch versprengte Mitstreiter zu finden und ein Raumschiff, das Dich wieder nach Hause bringt.

Spielerisch erinnert „MechWarrior 3" stark an den zweiten Teil. Man bekommt vor jeder Mission sein Briefing, rüstet den Mech mit Waffen seiner Wahl aus und legt los, um Landstriche zu erobern oder feindliche Radars beziehungsweise Fabriken zu zerstören. Dabei triffst Du im Lauf des Spiels auf Gleichgesinnte, die Dir sodann als Flügelmänner zur Seite stehen.

Wie es in der Vorlage „BattleTech" die Regel ist, darf der Sieger eines Kampfs das Schlachtfeld nach Brauchbarem absuchen. Dies verhilft Dir in „MechWarrior 3" nach und nach zu besseren Mechs – es gibt 18 verschiedene – und zu wirkungsvolleren Waffen.

Neu im Spiel ist die MFB, die Mobile Feldbasis. Du kannst sie indirekt steuern und zu jeder Zeit aufsuchen, um Schäden in der Panzerung zu reparieren und Munition für die Autokanone oder Gauß-Gun aufzufüllen.

Wie gehabt, steuert der Mech-Pilot seinen Giganten durch eine 3D-Landschaft, wobei Microprose im dritten Teil extrem dicke Geschütze auffährt. **Die 3D-Grafik gehört zum Allerfeinsten. Große Explosionen und schöne Wettereffekte sind ja fast schon Teil des Standards, aber die Mechs werfen zusätzlich wirklichkeitsnahe Schatten, hinterlassen Spuren auf der Wiese und sind gigantisch gut animiert.** Schwere Explosionen reißen sogar Krater in die schönen Landschaften.

Also ein Fest für Roboterfreunde? Leider nicht ganz, denn das Spiel leidet unter den manchmal dümmlichen Gegnern und Flügelmännern. Auch die Missionen bieten leider nur wenig Abwechslung – da hat Teil 2 wesentlich mehr Spannung geboten. Einen echten MechWarrior schreckt dies aber nicht im geringsten!

PC | PS | N64 | SAT | E/D

MechWarrior 3

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Microprose | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 90 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 320 MB HD, D3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Sehr effektvolle Optik, 18 verschiedene Mechs, viele Waffen

Spielerisch kaum Neuerungen, zeitweise Ausfälle der Computerintelligenz

Wunderschön knackige Battle-Mech-Simulation, spielerisch aber nicht bahnbrechend

2

Text: Knut Gollert

Home Run!

Olympic Spirit München

Zeig, was in Dir steckt!

Neu im Olympiapark **Das weltweit erste interaktive Erlebnis-Center rund um den Olympischen Sport im ehemaligen Radstadion!**

- 10.000 m² Aktionsfläche
- Über 30 Sportarten
- Megastarke Simulatoren
- Interaktive Attraktionen
- Das total coole Action Kino
- Täglich ab 10.00 Uhr geöffnet

Olympic Spirit München ist volle Power Sport, Fun, Action!

Infos unter: Telefon (089) 30 63 86 26 · Telefax (089) 30 63 86 70
Internet: www.olympicspirit.de · e-mail: info@olympicspirit.de

TM – Unter Luzenz des IOC. © ISDC

DRI

Das macht Spaß – durch enge Gassen brausen und die Straßenreinigung mit jeder Menge Arbeit versorgen

TiPS

- Studiere zunächst die Städte, in denen Du Deine Aufträge erledigen mußt. Suche nach engen Gassen und Verstecken, um in den Missionen die Polizei besser abschütteln zu können.
- Übe das Fahren um enge Kurven mit hoher Geschwindigkeit. Mit dem richtigen Einsatz der Bremse beziehungsweise Handbremse nimmst Du Kurven optimal. Das hilft beim Abschütteln der Cops.
- Straßensperren der Polizei sind leicht zu durchbrechen: Visiere die Lücke zwischen zwei Cop-Karossen an und brause hindurch. Im Idealfall trägst Du nicht einmal einen Lackkratzer davon. Ansonsten verbeult sich zwar ein wenig Blech, doch überwunden ist die Sperre allemal, und Du kannst seelenruhig weiterfahren.

Raus aus der Stadt und rein ins Spiel

New York, San Francisco, Miami und Los Angeles – jede der vier US-Metropolen wurde für „Driver" aufwendig nachgebaut. Besonders wichtig waren den Entwicklern bekannte Gebäude wie die Golden Gate Bridge in San Francisco oder das Empire State Building in New York. Zudem legte man bei Reflections sehr viel Wert darauf, die Baustile der jeweiligen Stadtteile zu integrieren, um einen möglichst hohen Wiedererkennungswert zu schaffen.

Als erstes entstanden die Skizzen...

...dann wurde alles nachgebaut

So schuf man im Spiel Authentizität

VER

Willst Du mit Vollgas durch Manhattans Häuserschluchten brettern oder den Cops von San Francisco davonrasen? Dann steig' bei „Driver" ein und laß den Motor heulen!

Eine Szene, die glatt aus „Blues Brothers" stammen könnte: Die Cops sind ziemlich hartnäckig. Sie abzuschütteln, erfordert viel Übung – oder Du wanderst in den Knast!

Okay, Du bist zwar einer von den guten Jungs, doch seit Du als Undercover-Agent arbeitest, gelten auch für Dich andere Gesetze: Um Dich in das Syndikat einzuschleusen, erledigst Du als Handlanger kleinere Aufträge – vornehmlich als Fahrer. Das bedeutet, schwere Jungs nach einem Bankraub sicher aus der Stadt zu bringen, Kurier zu spielen oder eine Gangsterbraut auf dem schnellsten Wege ins Krankenhaus zu transportieren.

„Driver" ist ein actionreiches Rennspiel der anderen Art: Statt Bestzeiten hinterherzujagen, mußt Du die Polizei von Deinen Fersen abschütteln. Statt gekonnte Überholmanöver zu demonstrieren, darfst Du hier den Schrotthändler beglücken. Denn bei diesem Spiel sind herumfliegende Radkappen und spektakuläre Massenkarambolagen an der Tagesordnung.

Inspiriert von legendären Kinofilmen wie „Getaway" oder „Blues Brothers", entwickelten die crash-erfahrenen Programmierer von Reflections ein missionshaltiges Rennspiel inmitten vierer US-Großstädte. Rund 150.000 Polygone stecken jeweils in den Citys, die anhand der echten Gegebenheiten für die Playstation nachgebaut wurden.

Während der Moloch New York mit seinen Wolkenkratzer-Schluchten beeindruckt, spürst Du in Miami förmlich die brennende Sonne auf Deiner Haut. Auch San Francisco und Los Angeles beeindrucken durch viele Details und lassen sich – wie die beiden anderen Städte – auch nur mal so zu diversen Tageszeiten und bei unterschiedlichen Wetterbedingungen durchkreuzen. Dazu dröhnen satte Motorengeräusche und von den 70er Jahren angehauchte Rhythmen aus den Boxen.

Beim Abhören Deines Anrufbeantworters erfährst Du die nächsten Aufträge

Zwar ist die Grafik für Playstation-Verhältnisse äußerst beeindruckend, doch des öfteren wird die Leistungsgrenze der 32-Bit-Konsole deutlich. Blitzer zwischen den Polygonen und eine recht geringe Weitsicht zeugen davon, daß die mittlerweile doch schon fünf Jahre alte Playstation-Hardware technisch ausgereizt ist.

Auch wenn die Missionen meist nach dem Muster „Fahre von A nach B und dann nach C" gestrickt sind, macht „Driver" einen Heidenspaß und begeistert für viele Stunden. Denn die zusätzlichen Spielmodi – wie Zeitfahren und Verfolgungsjagden – runden das actionhaltige Crash-Spektakel gekonnt ab. Die Version mit 3D-Unterstützung für PC-„Driver" ist übrigens für diesen Herbst angekündigt. Gib Gas!

Harte Männer im Untergrund: Um beim Syndikat Eindruck zu schinden, mußt Du Dein Können in einer Tiefgarage beweisen

Kopfüber in die Nacht: Ramponierst Du Dir die Scheinwerfer, sind Nachtfahrten auch in amerikanischen Großstädten eine finstere Angelegenheit

INFO

Die Macher von „Driver"

Das Entwicklungsstudio Reflections machte sich schon zum Start der Sony Playstation einen Namen. „Destruction Derby" – wie „Driver" ein brachiales Auto-Rennspiel – führte die Hitlisten lange an. Der zweite Teil war nicht minder erfolgreich. Wer sich für die Anfänge von „Driver" interessiert, sollte eine Runde drehen, zumal es beide als Platinum-Spiele (ca. 50 Mark) gibt.

PS E/D

Driver

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Reflections/GTI | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Analog-Pad

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

Tolle Spielidee, umfangreiche Modi-Palette, spektakuläre Crash-Szenen

Grafikfehler und schwache Zwischensequenzen, sehr hartnäckige Cops

Laß' krachen, eh! Bei diesem actiongeladenen Rennspiel bleibt kein Wagen ohne Beule

1

Text: Michael Martin

die VÖLKER

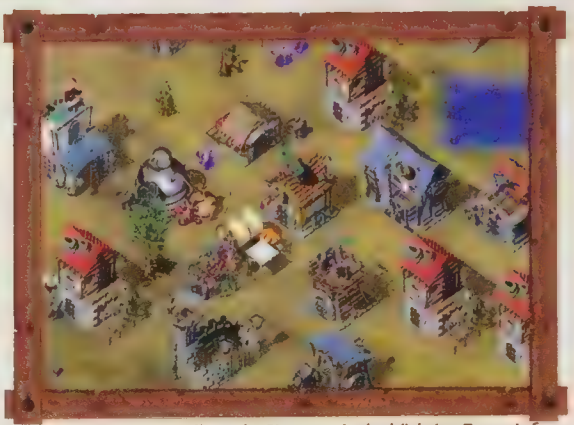
Die Amazonen: rank und schlank, obwohl sie sich in erster Linie von Törtchen ernähren!

Sobald die Einwohnerzahl Deiner Stadt zunimmt, wünschen sich die Siedler einen Tempel

Im Labor kannst Du neue Berufe und Gebäude erforschen

Mit einem Außenposten lassen sich die Grenzen des Landes erweitern

In der Schule können Deine Siedler alle bereits erfundenen Berufe erlernen



Hier siehst Du eine Siedlung der Pimmons in der höchsten Zoomstufe. Sogar winzige Details und Grafik-Gimmicks sind problemlos zu erkennen

Die am weitesten entfernte Einstellung dient vor allem der Gesamtübersicht und dem rechtzeitigen Erkennen von Feinden

Neues von den Spieleschmieden JoWooD und neo: Mit einem schrägen Mix aus Wirtschaft, Handel und Diplomatie machen sie Blue Bytes „Siedlern“ die Krone der Aufbau-Strategie streitig.

Die gefräßigen Sajiki sind ein Kriegervolk

Das witzige Intro räumt mit allen Evolutionstheorien auf

Vielleicht glaubst auch Du noch, daß die Störche für den Nachwuchs verantwortlich sind. Stimmt ja auch! In „Die Völker“ verteilen sie nämlich für den Weltenschöpfer die Saat des Lebens im ganzen Universum.

Allerdings geht manch ein Weltraumstorch mit dieser Pflicht eher sorglos um und betrinkt sich lieber, statt die Lebewesen zu ihrem Bestimmungsort zu tragen. So kam es, daß drei völlig unterschiedliche Rassen auf dem (nahe einer orbitalen Bar gelegenen) Planeten Lukkat landeten und dort ab sofort ihr Schicksal teilen müssen.

Wer „Die Siedler“ kennt, wird sich schnell heimisch fühlen. Anfänger sollten sich aber zuerst in einigen Übungsmissionen mit der Steuerung und Logik vertraut machen, bevor sie die Kampagnen in Angriff nehmen.

Mit jeder der drei Rassen kannst Du Dich durch jeweils zehn abwechslungsreiche Levels schlagen. Die friedliebenden Pimmons sind dank des relativ einfachen Schwierigkeitsgrades bestens zum Einstieg geeignet. Die hübsch anzusehenden Amazonen oder die kriegslüsternen Sajiki sprechen eher die Geübteren unter den Spielern an.

Gelungenerweise beschränken sich die Missionsziele nicht nur auf sonst übliche Materialschlachten, sondern bieten gelegentlich nette Überraschungen. So mußt Du einmal Deine Plantagen von einer Hasenplage befreien und feindliche Einheiten aus einem Picknick-Gebiet vertreiben, das von Deinen Siedlern bevorzugt wird.

Doch aller Anfang ist schwer. Meistens beginnst Du eher spärlich ausgestattet. Durch Errichten eines Labors kannst Du Gebäude (insgesamt 24 verschiedene Typen) und Berufe erforschen. Die Berufe können Deine Siedler in der Schule erlernen. Eine Botschaft erlaubt Dir, mit den Nachbarn diplomatische Beziehungen aufzubauen. Solange Frieden herrscht, kannst Du mit einem Händler Waren tauschen und so die finanzielle Lage Deiner Stadt verbessern.

Die Kämpfe bleiben dank der eher geringen Anzahl an Einheiten stets übersichtlich, ohne dabei an spannender Hektik zu verlieren. Interessant ist die Möglichkeit, Truppen durch Kampferfahrung zu verbessern. So verdoppelt sich die Schlagkraft eines Soldaten mit einem goldenen Stern (für maximal mögliche Erfahrung). Priester, die verletzte Siedler und Kampfeinheiten heilen können, vereinfachen Dir das Züchten solcher Krieger.

Grafisch wird das niedliche Treiben eindrucksvoll in Szene gesetzt. Selten war eine Spielwelt bunter und detailverliebter. Die Kartenansicht läßt sich nahezu stufenlos zoomen und bietet immer genug Übersicht. Durch zahllose Soundeffekte werden die Tätigkeiten der Völker unterlegt. Zusammen mit der gelungenen Hintergrundmusik tragen sie ihren Teil zum positiven Gesamteindruck bei. Leider klingen einige Lieder sehr ähnlich, was auf Dauer stört.

Dem schon etwas angestaubten Grundprinzip zum Trotz können „Die Völker“ aufgrund des komplexen, abwechslungsreichen Spielverlaufs überzeugen. Das bunte und betriebsame Gewusel macht einfach riesigen Spaß!

Die liebevollen Pimmons schätzen ihren Pilzschnaps

TiPS

Das liebe Geld

Gerade in den ersten Missionen brauchst Du eine Menge Geld, um die Forschung voranzutreiben. Allerdings verlangen Deine Siedler bei wachsender Bevölkerungszahl immer neue Einrichtungen und Produktionsstätten (wie zum Beispiel Polizei, Schnapsbrennerei, Törtchenfabrik, Tempel oder Zirkus). Deren Unterhalt ist sehr teuer.

Um dabei trotzdem die Mittel für das Labor erhöhen zu können, ohne rote Zahlen zu schreiben, nimm einfach für einige Zeit die Betreiber aus ihren Gebäuden. Sobald Dein Volk seinen Unmut über das Fehlen äußert, setzt Du sie wieder hinein. Dadurch beugst Du wachsender Unzufriedenheit vor und sparst eine Menge Ausgaben!

PC | D

Die Völker

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	JoWooD/neo	1-3 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 130 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, 130 MB HD, 3D-Grafikkarte mit 8 MB

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	2	1

Niedliche, detailverliebte Grafik, witzige und abwechslungsreiche Missionen

Nur maximal drei Spieler im Multiplayer-Modus, hohe Hardware-Anforderung

Sehr komplexe und abwechslungsreiche Echtzeit-Strategie mit großem Spaßfaktor!

1

Text: Michael Stapf

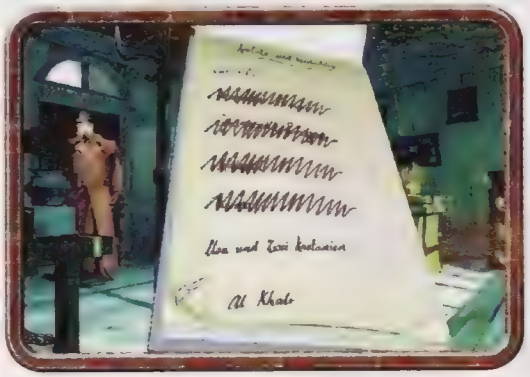
DISCWORLD NOIR

Du wolltest die Scheibenwelt schon immer von ihrer dunklen Seite kennenlernen, furchtloser Abenteurer? Nun, dann folge mir!

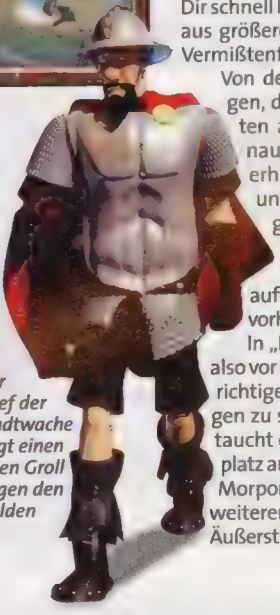
Undurchsichtig und extrem gerissen: Die schöne Carlotta ist die Auftraggeberin von Anti-Held Luton

Hör gut hin: Das kurze Gespräch mit dem „Lara"-Klon in der Archäologengilde wird von „Indiana Jones"-Klängen untermalt

Notorisch schlechtes Wetter und Dunkelheit, nur von Zeit zu Zeit von einem Blitz durchbrochen – willkommen in Ankh-Morpork!



Wichtigstes Ermittlungswerkzeug: Im Notizbuch werden die von Luton bereits erledigten Themen nicht länger angezeigt



Der Chef der Stadtwache hegt einen alten Groll gegen den Helden

Dunkelheit liegt über der Stadt. Schatten huschen durch die Gassen. Hier und da erhellt ein flackerndes Licht den Weg. Was ist das? Ich werde verfolgt. Ich flüchte. Trotzdem läßt sich die unheimliche Gestalt nicht abschütteln. Sie kommt näher. Näher. Aaaaaaahhh!

Schon das gruselige Intro des allerneusten Adventure-Streichs von GT Interactive bereitet Dich auf eine schaurig-schöne Spielatmosphäre vor. Als Privatdetektiv Luton erhältst Du zu Beginn des Spiels den Auftrag, einen Herrn namens Mundy ausfindig zu machen. Bei den Ermittlungen wird Dir schnell klar, daß Luton in eine weitaus größere Sache als einen simplen Vermißtenfall verwickelt wurde.

Von den Zeugen und Verdächtigen, die anhand von Stichpunkten auf Lutons Notizblock genauestens ausgefragt werden, erhält der Detektiv meist nur ungenügende, wenn nicht sogar falsche Auskünfte. Und immer dann, wenn endlich eine Lösung in Sichtweite auftaucht, geschieht etwas Unvorhergesehenes.

In „Discworld Noir" kommt es also vor allen Dingen darauf an, den richtigen Leuten die richtigen Fragen zu stellen. Hast Du das getan, taucht entweder ein neuer Schauplatz auf dem Stadtplan von Ankh-Morpork auf oder es gibt einen weiteren Eintrag im Notizblock. Äußerst selten erscheint im Inven-

TiPS

Erfolgreiche Ermittlungen

Für „Discworld Noir" wurden schamlos und brillant Elemente aus diversen Klassikern der Literatur- und Filmgeschichte ausgeborgt. Zu diesen geplünderten Schätzen gehören unter anderem „Der Malteser Falke" von Dashiell Hammett, „Der große Schlaf" von Raymond Chandler und – wie könnte es anders sein – der Film jener Zeit schlechthin: „Casablanca".

Hier noch ein paar Tips für den sicheren Umgang mit den üblichen Verdächtigen:

Geschickt kombinieren
Die Einträge im Notizblock können mit anderen Einträgen und Gegenständen kombiniert werden.

Gezielt weichkochen
Unterhaltungen fängst Du am besten mit unverbindlichem Geplauder an. Danach kommst Du mit gezielten Fragen zu den Themen aus Deinem Notizblock. Auch zu den Gegenständen im Inventar weiß manch einer etwas zu berichten.

Gehirn, Augen und Ohren anstrengen
Sei konzentriert! Oft erhältst Du in den Gesprächen nützliche Infos für später. Im Dunkeln liegen zudem oft Gegenstände.

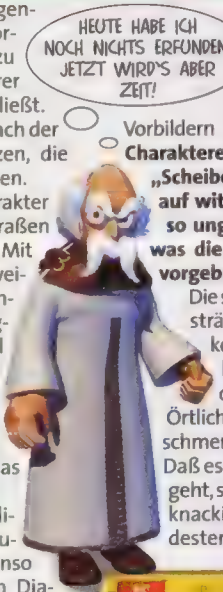
Auf der Übersichtskarte der „Scheibenwelt"-Stadt Ankh-Morpork sind die zugänglichen Orte heller dargestellt. Aber selbst hier bist Du den Wetterkapriolen ausgeliefert

tar auch mal ein neuer Gegenstand. Diese sind in Ankh-Morpork aber allgemein spärlich zu finden, so daß sich ihr späterer Einsatzort meist logisch erschließt. Unterbrochen wird die Hatz nach der Wahrheit durch Filmsequenzen, die die komplexe Story vorantreiben.

Du steuerst Deinen Charakter denkbar einfach durch die Straßen der „Scheibenwelt"-Großstadt. Mit dem Mauscursor (passenderweise der Lichtkegel einer Taschenlampe) klickst Du auf angezeigte Personen, Gegenstände und Ausgänge. Die rechte Maustaste befiehlt eine genauere Untersuchung des Ziels, und der Doppelklick mit der linken ermöglicht Interaktion, etwa das Führen eines Gesprächs.

Auffällig sind die musikalischen Themen, die den Schauplätzen zugeordnet sind. Ebenso wie die vielfältigen putzigen Dialekte der Figuren machen sie einen Großteil des prickelnden Spielgefühls aus. Auch die grafische Präsentation der Geschichte überzeugt vollauf. Die 3D-Figuren bewegen sich durch vorberechnete detaillierte Hintergründe. Mit stimmungsvollen Lichteffekten wird fast jeder Winkel in Ankh-Morpork prächtig präsentiert.

Nach den ersten zwei „Discworld"-Teilen ist die düstere Variante eine willkommene Abwechslung. Das Netz aus Mord, Liebe, Enttäuschung und Betrug braucht den Vergleich mit „Grim Fandango", dem letzten großen Adventure-Hit, nicht zu scheuen, zumal man sich bei den gleichen Vorbildern bedient hat. **Bekannte Charaktere aus Terry Pratchetts „Scheibenwelt"-Zyklus wurden auf witzige Art und Weise mit so ungefähr allem verknüpft, was die „Schwarze Serie" hervorgebracht hat.**



Die so erzeugten Handlungsstränge sollten sich durch konzentriertes Nachdenken und eine eingehende Untersuchung aller Örtlichkeiten ohne große Kopfschmerzen verfolgen lassen. Daß es dabei sehr textlastig zugeht, stört die Atmosphäre des knackigen Spiels nicht im mindesten. Also: Losschnüffeln!

PC | E/D

Discworld Noir

Adventure für Fortgeschrittene

ca. 90 DM	GT Interactive	1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Soundkarte

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

+ Komplexe, wendungsreiche Handlung, passende Musik und Sprachausgabe

- Zu lange Ladezeiten zwischen den Szenen, leicht nervendes Notizbuch

Die schmackhafte Mixtur aus Krimi und „Scheibenwelt" ist Pflichtkost für Abenteurer!

1

Text: Joachim Enderlin

HÖLLISCH HEISS...

© 1999 Electronic Arts. Bullfrog ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic-Arts-Gruppe

BULLFROG

V-Rally Championship Edition 2

Zwei Jahre nach dem Überraschungserfolg von „V-Rally“ braust sein Nachfolger mit vielen Neuerungen auf Deine Playstation zu. Anschnallen und drauf abfahren!

TiPS

Neue Kurse und Autos

Wenn Dir die regulär anwählbaren 16 Autos nicht genügen, kannst Du Dir durch tolle Rennergebnisse noch bis zu 10 weitere Fahrzeuge dazu verdienen.

Landest Du im Arcade-Championship-Modus und im „V-Rally“-Modus in jedem Rennen auf dem ersten Platz, werden automatisch die neuen Fahrzeuge sowie einige neue Strecken freigeschaltet.

Schmutz und scharfe Slides machen die Rallye zum härtesten Motorsport auf vier Rädern

Während Dir auf der letzten Etappe in England noch Regen und schlammiger Untergrund zu schaffen machten, schlitterst Du jetzt in Schweden über eine schneevereiste Piste. Doch dank geschickten Tunings und kluger Reifenwahl sollst Du auch diesmal die Ziellinie als erster überqueren.

Der Sommer-Hit 1997 hat „V-Rally“ geheißen – zugleich die erste Simulation des Rallye-Sports für die Playstation. Mit Original-Autos und über 40 Kursen eroberte „V-Rally“ mühelos den Genre-Thron, bis letztes Jahr „Colin McRae Rally“ aus dem Hause Codemasters elegant überholte. Grund genug für die Infogrames-Programmierer, sich in ihre Garagen zurückzuziehen und fleißig an einem Nachfolger zu schrauben, um Codemasters' Paradespiel die Führung wieder abzunehmen.

Neben neuen Spielmodi und Wagen sowie einem erweiterten Tuning-System fällt vor allem die verbesserte Steuerung von „V-Rally 2“ ins Auge. Während beim Vorgänger bereits kleinere Fahrfehler mit Drehern und Überschlägen quittiert wurden, landen jetzt auch Einsteiger auf den vorderen Rängen. Alle Strecken und Renn-Modi sind aber wie gewohnt nach Schwierigkeitsgraden unterteilt, so daß auch Profis voll auf ihre Kosten kommen.

Im Gegensatz zum ersten „V-Rally“ flimmert Nummer zwei in hochauflösender Optik über den Bildschirm. Zudem wurden vor allem die Lichteffekte bei Nachtfahrten verbessert und die Landschafts-Texturen noch detaillierter gezeichnet. Die Musik ist gewohnt rockig, doch schafft das satte Dröhnen der Motoren mehr Atmosphäre. Besonders gelungen ist die Unterstützung des Dual Shock Controllers: In feinen Abstufungen setzt sich der Motor je nach Situation in Bewegung, so daß etwa normales Lenken nur ein leichtes Vibrieren verursacht, ein Crash hingegen intensives Rütteln.

„V-Rally 2“ heißt der neue „Must-Have“-Titel für Rennspiel-Fans. Hervorragende Steuerung, ein Strecken-Editor und somit unbegrenzt viele Kurse (plus über 70 normale Strecken), insgesamt 26 Autos sowie ein Vierspieler-Modus über Multi-Tab – das sind nur die Eckdaten dieses hervorragenden Playstation-Spektakels. Das daraus resultierende Gefühl von Nervenkitzel und Höchstgeschwindigkeit mußt Du am besten selbst erleben. Also, klemm Dich hinters Steuer!

PC | PS | N64 | SAT | D

V-Rally Championship Edition 2
Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Infogrames | 1-4 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Hochauflösende Optik, Vierspieler-Modus, Streckeneditor, gute Steuerung

Das neGcon, und somit auch Lenkräder, werden leider nicht unterstützt

Gib Gummi! „V-Rally 2“ zieht an der Konkurrenz vorbei und landet auf der Pole Position

1

Text: Michael Martin

Aus der Cockpit-Ansicht heraus wirken die Überholmanöver am dramatischsten

Im neuen „V-Rally“ braust Du über Strecken in hochauflösender Optik

Adrenalinfördernd: Schweinwerferkegel und eine Sichtweite unter 50 Meter

Jedes Rennen kannst Du im Replay aus verschiedenen Perspektiven anschauen

Geteilter Fun: Trotz weniger Slow-Downs bleibt der Fahrspaß auch zu zweit erhalten

INFO

Unendliche Weiten und Kurse
Der schon für Teil 1 geplante Strecken-Editor sorgt für endlosen Rennspielspaß. Mit wenigen Klicks bastelst Du Kurse, die sich auf Memory Card speichern und in andere Spielmodi einbauen lassen.

In diesem anwenderfreundlichen Menü entwirfst Du eigene Kurse...

...die Du dann auch in anderen Spielmodi befahren kannst

DUNGEON KEEPER 2

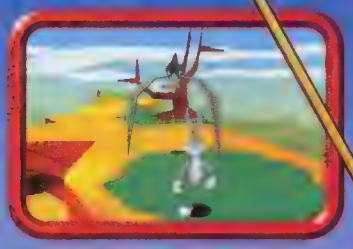
HORNY RAPPT:
DIE OFFIZIELLE SINGLE ZU DUNGEON KEEPER II
AB 12. JULI ÜBERALL ERHÄLTLICH

wea

HTTP://WWW.DUNGEONKEEPER.COM

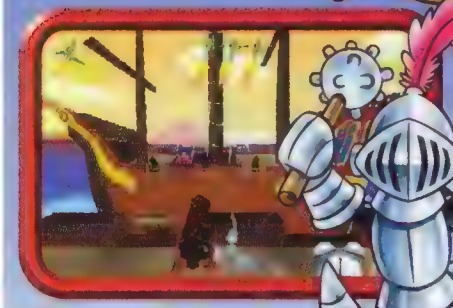
© 1999 Electronic Arts. Bullfrog ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic-Arts-Gruppe

BULLFROG



Steinzeit: Viele Gegner machen dem Langohr das Leben schwer

Schnell von einem Loch zum andern, sonst heißt es: in die Pfanne wandern



Extreme Probleme erfordern extreme Maßnahmen!

Wichtig: Die Möhren füllen das Energiedepot auf

Bugs Bunny buddelt sich durch die Playstation. Action und schräge Gags sind garantiert.

Aufgepaßt, Bugs! Der steinzeitliche Elmer Fudd hat Heißhunger auf Hasenrücken

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

Sein Name ist Hase: Sogar auf der Flucht macht Bugs Bunny noch ein fröhliches Gesicht – denn er weiß: seine Verfolger kriegen ihn nie

Alles beginnt ganz harmlos. Bugs buddelt sich gerade einen neuen Gang, als er eine interessant aussehende Maschine entdeckt. Neugierig, wie er nun einmal ist, stiefelt er sofort los, um sie zu inspizieren. Und der Apparat hat's tierisch in sich! Er stellt sich als Zeitmaschine heraus, die Bugs Bunny in insgesamt sechs verschiedene Zeiten schickt. In jeder muß er diverse Aufgaben erfüllen.

Auf dem Weg nach Hause steht der Magier Merlin dem Hasen mit Rat und Tat zur Seite. Auch andere bekannte Looney-Tunes sind dabei. Der lispelnde Daffy Duck etwa tritt im Mittelalter-Level als Robin-Hood-Verschnitt auf, der Bugs seine mühsam gesammelten Funde wegnehmen will.

Das gesamte Spiel über werden der Charme und Witz der Serie erreicht, und typische Cartoon-Gags kommen am laufenden Band. Wenn Bugs wild strampelnd mit einem Tandem zwei Ganoven entkommen will, die ebenfalls auf dem Gefährt sitzen, bleibt kein Auge trocken. Auch für Abwechslung ist gesorgt: Neben dem gerade erwähnten Tandem kannst Du in manchen Levels auch mit Autos, mit Motorrädern und auf einer Wildsau sitzend herumdüsen.

Die Grafik mag zwar auf den ersten Blick unscheinbar wirken, sie hält sich aber penibel an die Cartoon-Vorlage. Schade nur, daß die Kamera nicht immer vorteilhaft positioniert ist.

Doch abgesehen davon ist „Bugs Bunny auf Zeitreise" ein gutes 3D-Jump&Run für Einsteiger, das besonders durch die gelungene Atmosphäre und die vielen verschiedenen Aktionen des karottenliebenden Hauptdarstellers überzeugen kann.

Tückisches Treiben auf dem Bauernhof: Auf dem Lande muß sich Bugs Bunny den Weg vorbei an Schweinen bahnen, die ungestört mampfen wollen. Ob das gutgeht?

TiPS

Wie inzwischen gängig, gibt es auch in „Bugs Bunny auf Zeitreise" einen nützlichen Trainingslevel.

In Merlins Wunderland steht Dir Merlin, der berühmte Magier aus der Artus-Sage, mit allerlei Tips und Tricks zur Seite und lehrt Dich sämtliche Moves, die für ein erfolgreiches Jump&Run notwendig sind. In kleinen Prüfungen kannst Du dann das neu Erlernte anwenden, um gut vorbereitet in das eigentliche Spiel zu starten.

PS D

Bugs Bunny auf Zeitreise

Jump&Run für Einsteiger

ca. 100 DM | Infogrames | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Tolle Looney-Tunes-Atmosphäre dank lustiger Optik, viele verschiedene Moves

Für Profis uninteressant, die Kamera ist oft ungünstig positioniert

Witzig, abgedreht und gespickt mit coolen Ideen: Bugs Bunny, wie wir ihn kennen und lieben

2

Text: Holger Reher · Fotos: neXt Level

Wer ins Berufsleben startet, sollte sich möglichst clever krankenversichern. Für Azubis im Handwerk gibt´s da eigentlich nur eine Wahl: die Innungskrankenkasse. Wir bieten Euch umfangreiche Leistungen zum günstigen Beitrag und jede Menge Extras: z.B. unser Jugendmagazin SPLEENS oder unsere aktuellen Internetseiten. Interesse? Dann einfach anrufen (01 30/18 38 08) oder vorbeisurfen (http://www.ikk.de/ikk-spleens). Wir beraten Euch gerne!

ikk

www.shr.cc

die Legenden der Schwertküste

EXPANSION SET

...denn jetzt gibt es das erste offizielle Expansion Set für den Rollenspiel-Bestseller Baldur's Gate. Die Stadt von Ulgoth's Bart, Durlag's Turm und eine mysteriöse Insel - das sind die neuen Schauplätze von "Legenden der Schwertküste" mit neuen Charakteren, Monstern, Flüchen und Waffen. Nur Sarevok ist noch der alte geblieben - laß ihn nicht warten !

www.interplay.com

BIOWARE

Advanced Dungeons & Dragons®

Interplay

BALDUR'S GATE: Die Legenden der Schwertküste © 1999 Bioware Corp. Alle Rechte vorbehalten. Bioware Infinity Engine © 1998 Bioware Corp. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy Lite © 1999 GameSpy Industries, Inc. HEAT.NET © 1999 SegaSoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste, FORGOTTEN REALMS, das FORGOTTEN REALMS Logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, das AD&D Logo, TSR und das TSR Logo sind Warenzeichen von TSR, Inc., einer Tochtergesellschaft von Wizards of the Coast, Inc. werden von Interplay unter Lizenz genutzt. Black Isle Studios, das Black Isle Studios Logo, Interplay und das Interplay Logo sind Warenzeichen von Interplay Productions. BioWare, das BioWare Logo und die BioWare Infinity Engine sind Warenzeichen von BioWare Corp. Dolby, das Dolby Surround Logo und das double-D Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio und das Environmental Audio Logo sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Windows®95 und Windows®98 sind Warenzeichen von Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Exklusiv Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

SUPER MARIO BROS. Deluxe

Mario bei Nacht: In der dritten Welt muß Mario sogar Überstunden machen

Bekannt wurde Mario durch „Donkey Kong", doch berühmt wurde er mit diesem Jump&Run, das es jetzt für den Game Boy Color gibt.

Als „Super Mario Bros." 1985 für Nintendos 8-Bit-Gerät NES erschien, prägte es das Genre: Fast alle nachfolgenden Jump&Runs wurden von Shigeru Miyamotos Geniestreich bis zum heutigen Tage mehr oder weniger beeinflußt.

Dabei ist das Spiel so simpel: Du steuerst wahlweise Mario oder seinen grüngekleideten Bruder Luigi durch acht Welten, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind. Eine normale Landschaft mit vielen Röhren, bösen Schildkröten und Giftpilzen macht den Anfang. Danach geht es entweder in eine dunkle Höhle oder in die Unterwasserwelt, wo Kugelfische auf Dich lauern. Im dritten Abschnitt ist besonderes Geschick gefragt, denn dort gibt es nur einige Plattformen, keinen durchgehenden Untergrund. Level 4 spielt im Schloß von Schildkrötenkönig Bowser. Er hat Prinzessin Fliegenpilz und ihr Gefolge entführt, was Mario ihm natürlich heimzahlen will.

Vom ersten Gegner bis zum kleinsten Soundeffekt gleicht das Spiel seinem NES-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Freundlicherweise packte Nintendo auch noch ein paar Goodies ins Modul (siehe Info-Kasten).

Obwohl „Super Mario Bros. Deluxe" aus heutiger Sicht etwas angestaubt wirkt, ist es dennoch eines der besten Jump&Runs für den Game Boy Color und taugt dank der Speicherfunktion für drei Spielstände auch für anstehende Sommerurlaubsreisen.

INFO

Jede Menge Extras

Der Challenge-Modus
In diesem Modus spielst Du jeden absolvierten Level noch einmal, mußt aber fünf versteckte rote Münzen finden.

Der Vs.-Modus
Per Link-Kabel könnt Ihr zu zweit als Mario und Luigi um die Wette spielen.

Das Rennen gegen Boo-Hoo
Die ersten acht freigespielten Levels werden etwas abgewandelt zur Rennstrecke für Dich und den Geist Boo-Hoo. Dessen Vorteil: Als Geist kann er durch alles durchfliegen, während Du Hindernisse umgehen oder überspringen mußt.

Schildkrötenalarm: Mario muß eine Feuerblume finden, damit er schießen kann

Wenn Du nicht ständig den B-Knopf drückst, fällst Du wie ein Stein zu Boden

Vorsicht, Mario! Solche Käfer sind feuerfest. Nur gezieltes Draufspringen hilft

Intermezzo: Diese Karte zeigt Dir, wie weit Du noch vom Ziel entfernt bist

SCREENFUN AKTION!

Gerne unterwegs mit Mario Bros.? Damit Euch dabei der Strom nicht ausgeht, verlosen wir 3 AccuCell-Schnell-Ladegeräte. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC | PS | N64 | GBC | E

Super Mario Bros. Deluxe
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM	Nintendo	1-2 Spieler

- unterstützt nur Game Boy Color

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

Tolle Umsetzung des Originals, viele verschiedene Spielmodi und Extras

Lauft nur auf dem Game Boy Color, keine deutschen Bildschirmtexte

Der Beginn einer wundervollen Freundschaft. Eines der besten Jump&Runs für den Game Boy!

1

Text: Christian Henning

Sports Car GT

Du würdest gerne einmal mit einem Porsche 911 die Straßen unsicher machen? In EAs GT-Meisterschafts-Rennspiel kannst Du der Konkurrenz endlich zeigen, was eine Harke ist.

Mit brutaler Kraft greift die Kupplung Deines Mercedes CLK GTR. Die fast 1000 PS des gewaltigen Bolidentriebwerks werden auf den Asphalt genagelt. Mit Mühe hält das mörderische Geschoß aus Stuttgart die Spur und versägt die verdutzte Konkurrenz...

In der GT-Meisterschaft fahren – ähnlich wie in der Tourenwagen-Meisterschaft – seriennahe Autos um den Sieg. Allerdings handelt es sich dabei nicht um hochgezüchtete Mittelklasse-Karossen, sondern um waschechte Sportwagen. **Hier triffst Du auf so heiße Flitzer wie den McLaren F1 und den Porsche 911.** Der Wermutstropfen dabei: Du startest Deine Rennkarriere mit schlappen 100.000 Credits und kannst Dir anfangs nur relativ schwache Wägelchen leisten. Gelingen Dir aber gute Plazierungen oder gar der Sieg, dann gibt's frisches Bargeld vom virtuellen Veranstalter. Und da wird in neue Fahrzeuge und Extras investiert.

EA ist die inhaltliche Mischung aus Tuning- und Wirtschaftsteil sowie gehobener Rennsimulation gut gelungen. Grafisch bietet „Sports Car GT" aber nur gehobenes Mittelmaß. Die Landschaften werden etwas ruckelig aufgebaut und, fast unverzeihlich, alle Wagen müssen mit der gleichen Cockpit-Grafik auskommen.

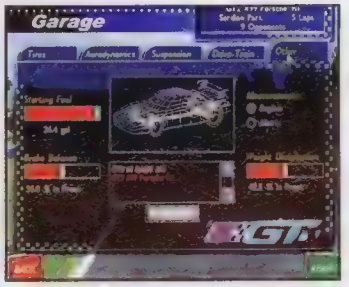
Die diversen Außenperspektiven sind da schon viel gefälliger: Die Lackierungen der Karossen und die 16 Strecken sind in Ordnung. Das Wagenhandling ist allererste Sahne, die Steuerung tadellos. Gib Gas!

Einige der Rennen finden mitten in der Nacht und bei Flutlicht statt

Gleich geht's los: Bis zu 16 Rennboliden drängeln sich in der Startaufstellung

Mach den Wheelie: 600 PS sind gar nicht leicht auf die Strecke zu bringen!

Schraddel: Dein Porsche stellt den Lack der Gegner auf eine harte Probe



Tuning: In der Boxengarage veränderst Du das Fahrverhalten der Wagen

PC E/D

Sports Car GT

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Electronic Arts | 1-16 Spieler

Min Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 40 MB HD *Empf* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 320 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 2

Netter Wirtschaftsteil, schöne Fahrzeuggrafik, gutes Handling der Boliden

Nur ein Cockpit, keine Fahrzeugschaden sichtbar, öde Landschaftsgrafik

Schnörkellose, recht schwere Rennsimulation mit gutem Fahrzeughandling

2

Text: Volker Weitz

Panzerparade: Vier Spieler liefern sich im Multiplayer-Modus eine Schlacht

Auf der heißen Herdplatte löst sich die Armee auf

Army Men 2

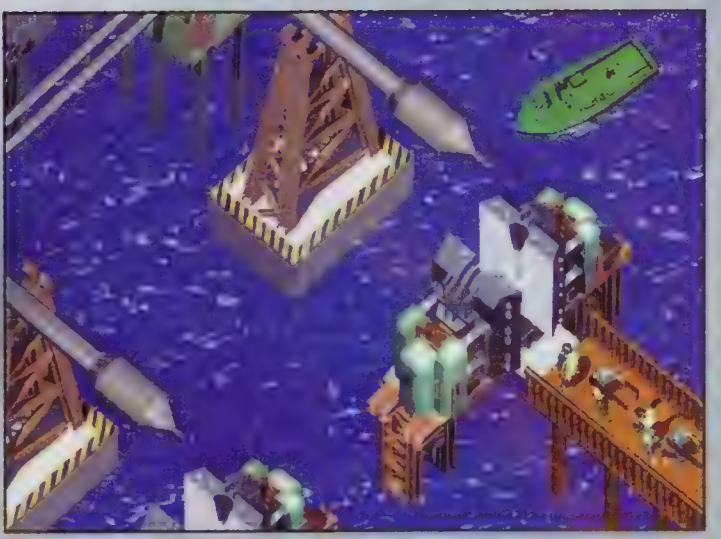
Schmilzt schnell: ein Plastiksoldat

Kunststoff statt Kunststückchen: Der zweite Teil von Ubi Softs Plastiksoldaten-Strategie zeigt spielerisch keine Verbesserungen.

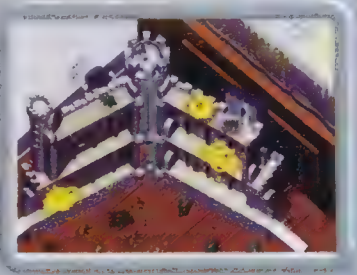
Wär's doch im richtigen Leben auch so friedlich! Bei „Army Men 2" kämpfen nur schmerzfreie Plastiksoldaten gegeneinander. **Du steuerst die Kunststoffarmee mit der Maus über verschiedene 3D-Schlachtfelder und terminierst dabei die gelben Gegner.**

Auf Deinem Weg durch die von schräg oben dargestellte Landschaft findest Du Kisten mit Nachschub, neuen Waffen und Verbandszeug. Auf jeder Landkarte sind mehrere Missionsziele versteckt, die nacheinander erreicht werden müssen: Du verteidigst Brücken, eroberst feindliche Stellungen und kaperst Panzer beziehungsweise Boote. Im Multiplayer-Modus können gleich vier Strategen ihre Plastikmannen in den Kampf schicken.

Leider verliert das an sich originelle Spielprinzip durch die schlechte technische Umsetzung stark an Boden. Die Computerintelligenz ist unter aller Kanone, somit sind die Aktionen des Feindes kaum nachvollziehbar. Deine Schutzbefohlenen finden alleine kaum den Weg und bleiben an fast jeder Ecke hängen. Eine vernünftige Kampfstrategie ist deshalb kaum möglich. Schade drum.



In einigen Levels machst Du mit kleinen Kanonenbooten die Gegend unsicher



Tumult im Kinderzimmer: Deine Armee belagert die feindliche Spielzeugburg

PC | PS | N64 | SAT | D

Army Men 2

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	3DO/Ubi Soft	1-4 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 62 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 149 MB HD

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 3

Abwechslungsreiche und fordernde Missionen, witzige versteckte Gags

Schlechte Computerintelligenz, hakelige Steuerung, belanglose Grafik

Halbwegs originelles Strategiespiel, technisch aber leider deutlich in den Wind geschossen

3

Text: Volker Weitz

Star Trek: Birth of the Federation

Sterne, wir kommen! Die Föderation besiedelt ein neues Sonnensystem

Siedeln, forschen, kämpfen – hart ist das Leben an den Grenzen des Universums! In „Star Trek: Birth of the Federation" gilt es, die Milchstraße zu erobern. Als Föderierter, Ferengi, Klingone, Romulaner oder Cardassianer errichtest Du Stationen auf Planeten, baust Raumschiffe und übst Dich in der Kunst der Diplomatie. Raumkämpfe und Begegnungen mit bis zu 30 anderen Rassen würzen das Aufbaugeschäft.

Leider kann das Spiel in Sachen Grafik und logischer Übersicht dem Genre-Primus „Master of Orion 2" nicht das Wasser reichen. Ebenfalls schmerzlich vermißt wird die Entwicklung eigener Raumschiffdesigns.

PC | PS | N64 | SAT | D

Star Trek: Birth of the Federation

Strategiespiel für Profis

ca. 90 DM	Microprose	1-5 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 145 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 3

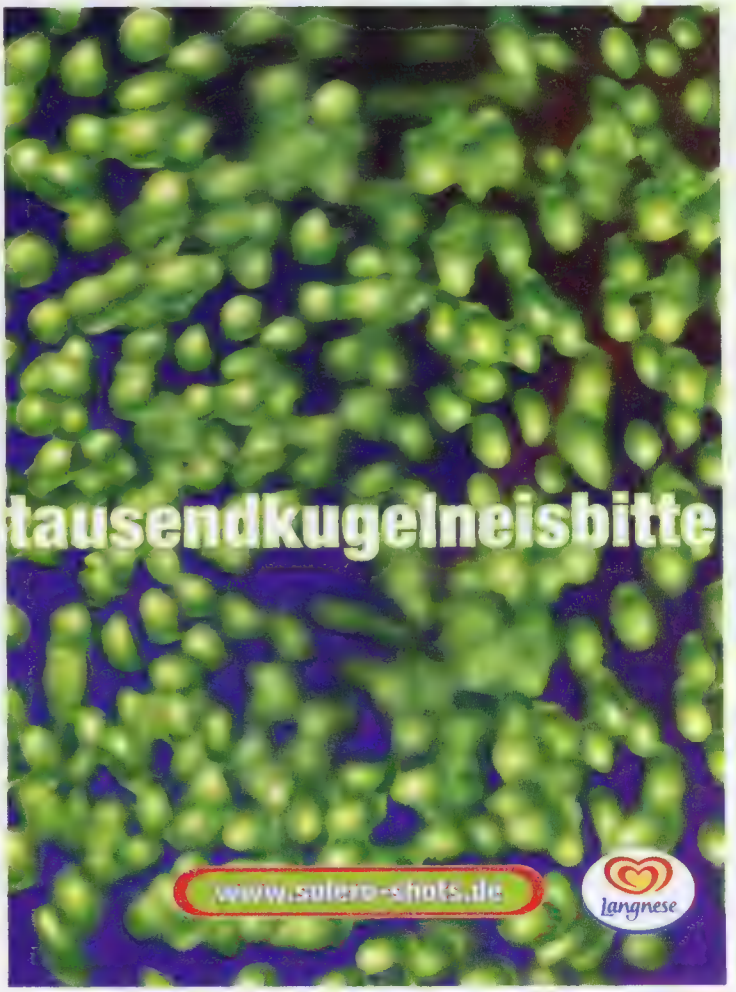
„Star Trek"-Lizenz-Bonus, sehr variabler Spielablauf, fünf unterschiedliche Völker

Zäher Spielstart, keine eigenen Raumschiff-Entwürfe, spartanische Optik

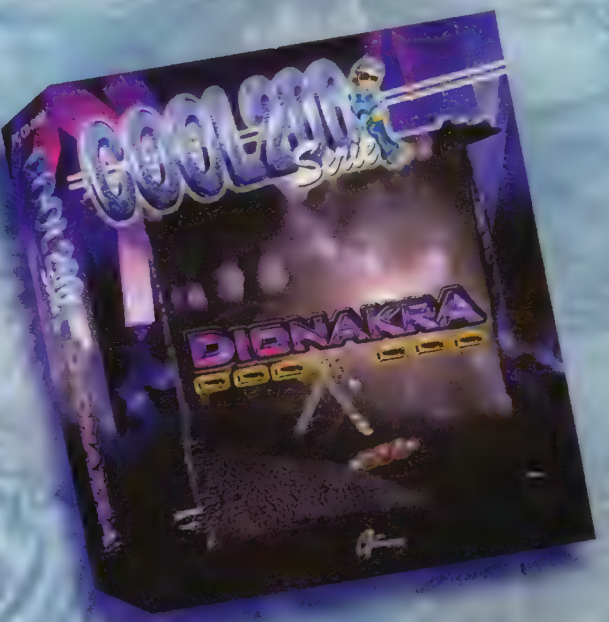
Die starke Lizenz adelt dieses ansonsten durchschnittliche Sternen-Eroberungsspiel

3

Text: Volker Weitz



COOL200 Serie



Jetzt erhältlich in allen Kaufhäusern und Fachgeschäften!

Ab 19,95 DM

GT Value GmbH

©1998 by GT Value GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

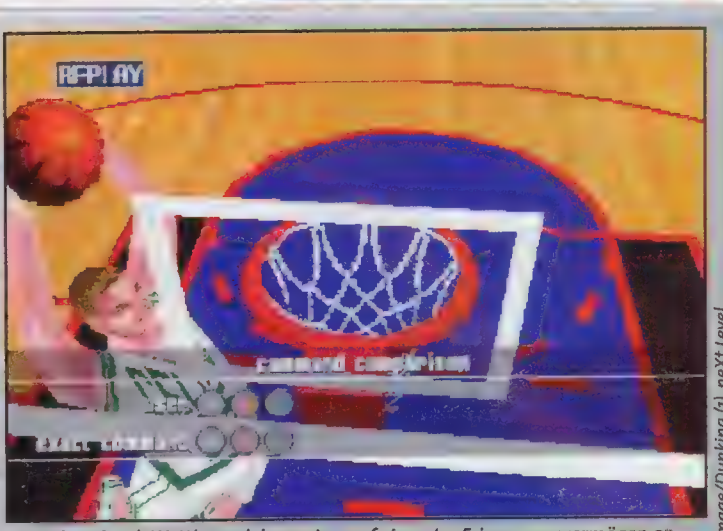
Spiel die Matches aus diversen Perspektiven

Nette Abwechslung: Der Dreipunkte-Wettbewerb ist eine spannende Sache

Kobe Bryant von den L.A. Lakers

NBA Pro '99

Träumst Du manchmal davon, ein NBA-Star zu sein? Dann laß Dich in die US-Basketball-Top-Liga entführen.



Beim Slam-Dunk-Wettbewerb kommt es auf ein gutes Erinnerungsvermögen an, denn wenn Du die Tastenkombination verhaust, geht der Ball daneben

"NBA Pro '99" bietet die vertrauten Spielmodi: Freundschaftsbegegnungen, Saisonspiele und Play-offs sind ebenso dabei wie ein spannender Dreipunkte-Wettbewerb. **Die Steuerung ist gelungen und läßt durch das Icon-Paß-System raffinierteste Angriffstaktiken zu.**

Zudem verfügt jeder Sportler über diverse Tricks und verschiedene Slam-Dunk-Aktionen, die sogar in einem speziellen Wettbewerb angewendet werden können. Bei dem kommt es jedoch nicht auf besonders gutes Timing beim Absprung an, sondern vielmehr auf ein gutes Gedächtnis: Du mußt eine Abfolge von Tastensymbolen korrekt eingeben, damit der Dunk spektakulär ausfällt.

Die fehlerlose Grafik und die geschmeidigen Bewegungsabläufe machen das Spiel auch optisch zu einem Genuß. So ist eigentlich nur zu bemängeln, was bei Sportspiel-Updates so gut wie immer bemängelt werden kann: Es fehlen die wirklich neuen Ideen.

Da es sehr gute Basketball-Spiele für die Playstation gibt, hängt es also nur vom persönlichen Geschmack ab, für welches man sich entscheidet. Dank der einfachen Steuerung ist dieses Spiel vor allem Einsteigern zu empfehlen.

Clever: Mit dem Icon-Paß-System lassen sich trickreiche Spielzüge ausführen

PS E

NBA Pro '99

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

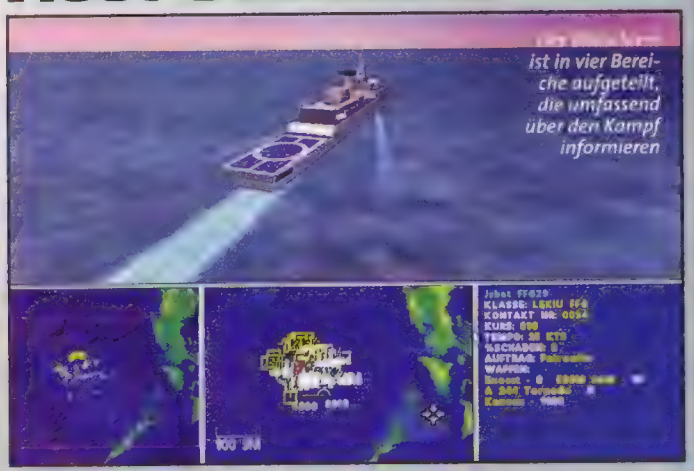
- Gute und leicht zu erlernende Steuerung, fehlerlose Grafik, Original-Lizenz
- Bis auf den Slam-Dunk-Wettbewerb keine neuen Spielvarianten

Basketball-Simulation, die mit „NBA Live" und „Total NBA" mühelos mithalten kann

2

Text: Holger Reher · Fotos: Sport Image/Dunking (1), neXt Level

Fleet Command



Schiff ahoi! In diesem Echtzeit-Strategiespiel von Electronic Arts hast Du die Befehlsgewalt über einen amerikanischen Flottenverband. Per Mausklick steuerst Du Schiffe, U-Boote und Trägerflugzeuge durch 34 Einzelmissionen und vier Kampagnen. Deine strategischen Entscheidungen triffst Du auf drei Mini-Karten, eine 3D-Sicht macht das kriegerische Geschehen ein wenig anschaulicher.

Trotzdem kocht das Spiel grafisch auf ganz kleiner Flamme und wird deshalb nur sehr nüchternen Strategenseelen Spaß bringen. Die dürfen sich aber auf viele schwere Missionen und abwechslungsreiche Einsätze freuen.

PC D

Fleet Command

Echtzeit-Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM | Electronic Arts | 1-4 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 258 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Karte

Grafik | Sound | Dauerspaß 2

- Hoher taktischer Anspruch, sehr viele Missionen, guter Missions-Editor
- Kleine Mängel in der Steuerung, karge Optik, unzureichendes Tutorial

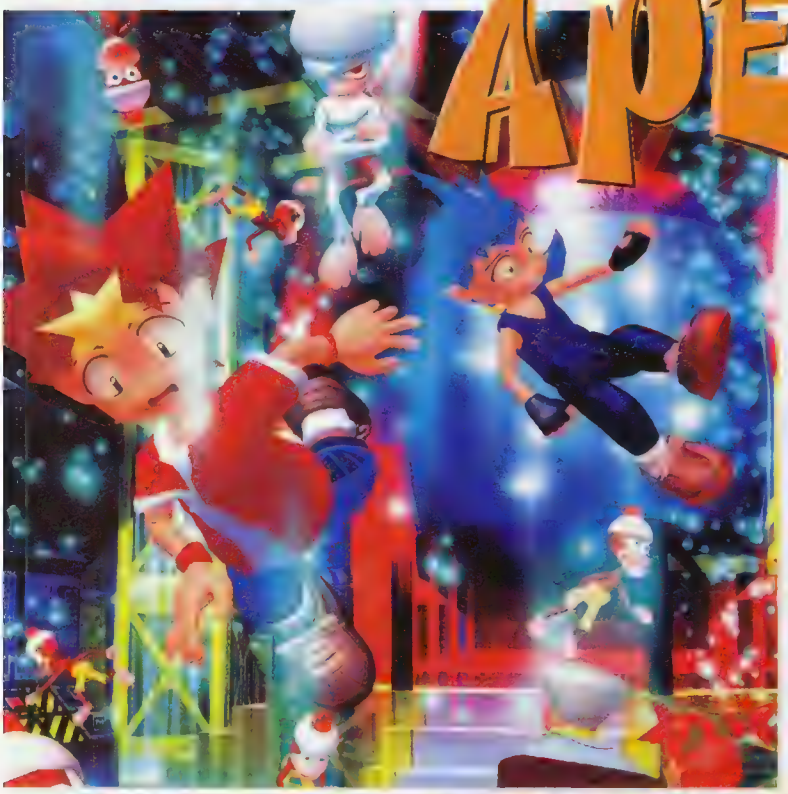
Zur Zeit konkurrenzloses, aber sehr nüchternes und knallhartes Strategiespiel für Profis

2

Text: Volker Weitz

APE ESCAPE

Schockschwerenot! Die Affen sind los – und zu Intelligenzbestien mutiert. Du mußt sie alle wieder einfangen.



Klappe zu, Affe tot: Wenn Du einen der Kerle geschnappt hast, verschwindet er

Affen jagen, das ist für einen kleinen Jungen leichter gesagt als getan. Doch mit Hilfe seiner Freundin und eines Professors, der ihn mit seinen neuesten Erfindungen versorgt, stürzt Du Deinen Helden in ein kunterbuntes Zeitreise-Abenteuer.

Mit der Maschine des Professors reist der kleine Rotschopf den Affen in verschiedene Epochen der Weltgeschichte nach. Doch Vorsicht: Auch in der Steinzeit verfügen die Hi-Tech-Affen schon über UFOs und Laserpistolen. Du stehst der Primatenbande natürlich nicht ganz mittellos gegenüber. Neben dem Fangnetz gibt's im Verlauf des Spiels eine Steinschleuder zur Verteidigung sowie einen Hula-Hoop-Reifen, der den Helden beschleunigt, und ein ferngesteuertes Auto. Um in den großen 3D-Arealen den Überblick zu behalten, spürst Du die Primaten mittels eines Detektors auf, der Dir stets anzeigt, wo sich der nächste Affe versteckt.

„Ape Escape" ist ein kurzweiliges Jump&Run mit vielen frischen und abgedrehten Ideen – allerdings auch mit ein paar Schwächen. So ist die Kamera bei manchen Sprungpassagen eher hinderlich, und das, obwohl die Steuerung mit den beiden Analog-Sticks anfangs schon kompliziert genug ist. Dank der witzigen Levels und ausgefeilten Rätsel lohnt sich „Ape Escape" für Jump&Run-Fans trotzdem.

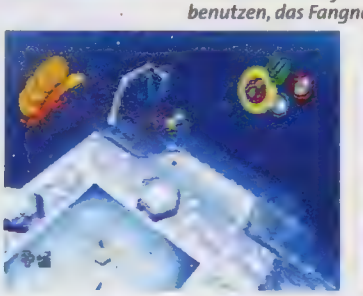
Um das Ruderboot zu steuern, mußt Du die beiden Analog-Sticks gleichmäßig rotieren lassen

Im Rausch der Tiefe: Unter Wasser kannst Du nur ein Gerät benutzen, das Fangnetze abschießt und Dich schneller macht

TiPS

Gib den Affen Zucker

- Beachte jedes Hinweisschild, das Du findest, denn die Informationen sind in den meisten Fällen wirklich nützlich.
- Achte darauf, welche Farbe die Lampe auf dem Kopf des Affen hat. Leuchtet sie blau, kannst Du Dich unbemerkt anschleichen. Bei gelb ist der Affe bereits mißtrauisch, und wenn die Lampe rot aufleuchtet, hat er Dich bemerkt.
- Wenn sich ein Affe in der Nähe von Monstern aufhält, solltest Du zunächst die Feinde mit der Steinschleuder aus dem Weg räumen und Dich dann in aller Ruhe um den Affen kümmern.



Väterchen Frost: In der Eiswelt kriegst Du ein cooles Fluggerät

Ups, man hat einen T-Rex auf Dich gehetzt. Ob ihn Dein Schwert beeindruckt?

PC | PS | N64 | Sat | D

Ape Escape

Jump&Run für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Viele Geräte, ausgereifte Gegner-Intelligenz, tolle Rätsel in schönen 3D-Levels

– Teils unvorteilhafte Kamera, schlampige Übersetzung, nervige Musik

Wie vom Affen gebissen! „Ape Escape" bietet abwechslungsreichen Spielspaß für Einsteiger

2

Text: Christian Henning

Zum Schießen komisch: Die intelligente Bande weiß sich mit Uzis zu wehren

Was ist weiß und knallt voll rein?

Alle fragen sich, warum Du immer so fit bist. Die Typen beneiden Dich, die Mädels laufen Dir in Scharen hinterher. Sie finden es geil, daß Du immer Dein Ding machst. Du weißt ganz genau, was am besten kommt. Bist immer gut drauf – denn Du trinkst Milch!

VON DER EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT FINANZIERTE KAMPAGNE

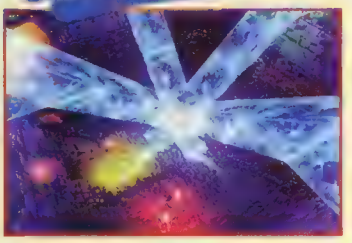
Eine Anzeige der CMA Centrale Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn

Game Gallery

„Rent a Hero": Held Rodrigo steckt in einer ausweglosen Situation fest, aus der nur Du ihn wieder befreien kannst

Mit Pfeil und Bogen unterwegs: Dinosaurier-Jäger „Turok" schießt und schlägt sich durch Acclaims spannendes 3D-Abenteuer

KLASSIKER FÜR WENIG GELD



Der 3D-Shooter „Forsaken" überzeugt durch gute Grafik und kantenfreies Spieldesign

Viel Spaß fürs Geld verspricht die dicke Spielesammlung von Swing Entertainment. Gleich 15 deutsche Vollversionen sind in der voluminösen Verpackung vereint. Größter Pluspunkt ist die Genrevielfalt: **Hier werden Rennspiel-Freunde, Simulations-Fans und Action-Anhänger gleichermaßen gut bedient.**

Besonders im Baller-Milieu kommst Du voll auf Deine Kosten. Mit Acclaims 3D-Shooter „Forsaken" können sich via Netzwerk bis zu 12 Kopfgeldjäger heiße Lasergefechte liefern. Im Solo-Modus trittst Du gegen knackige Robo-Gegner an. Im Ego-Shooter „Turok" geht's mit massivem Waffenarsenal gegen unfeine Dinos.

Dein Können als Fahrer fordern die drei Rennspiele „Test Drive 4", „Castrol Honda Superbike" sowie das etwas schwächere „Johnny Herbert's Grand Prix Championship".

Zur anschließenden Beruhigung der Nerven empfiehlt sich eine Runde Golf mit „Jack Nicklaus 5" oder, noch besser, eine Karriere als Fußballmanager im gelungenen „Anstoss 2". Hier beweist Du Dein Geschick als Manager in 13 Ligen und fünf Ländern. Zur Belohnung werden 3D-Spieldarstellungen und mehr als 100 Erfolgsstatistiken geboten.

Genau das Richtige für Hobbybuchhalter ist der Wirtschaftsklassiker „Vermeer". Mit riskanten Termingeschäften und Plantagen in Übersee verdienst Du hoffentlich eine Menge Bargeld.

Die Denker unter den Computerspielern werden mit den Strategieprogrammen „Uprising", „Deadlock", „Constructor" und dem schönen „Heroes of Might & Magic II" gefordert.

Geht Dir dann immer noch nicht die Puste aus, drehst Du mit der „F/A 18 Hornet 3.0" eine Runde am Simulationshimmel oder läßt bei „Judge Dredd Pinball" die Flipperkugel zucken. Zu guter Letzt kannst Du im Adventure „Rent a Hero" nochmal Deine grauen Zellen trainieren und halbwegs logische Puzzles knacken.

PC D

Game Gallery

Spielesammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM | Swing Entertainment | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Viele unterschiedliche Spielgenres, komplett deutsche Versionen

Anleitungen leider nur in verkürzter Form, einige Durchschnittsspiele

Guter und relativ preiswerter Einstieg in die ganze Genre-Vielfalt der Computerspiele

2

Text: Volker Weitz

Tomb Raider II

Overkill: Laras zweiter Auftritt ist zugleich ihr gefährlichster. Obwohl es viele Rätsel gibt, steht die Action im Mittelpunkt

Während die Welt gespannt auf das vierte Abenteuer der Cyber-Beauty Lara Croft wartet, erscheint in diesen Tagen „Tomb Raider II" in der preisgünstigen Platinum-Reihe.

Lara sucht nach dem sagenumwobenen Dolch von Xian und gerät dabei in ihr bislang actionreichstes Abenteuer, denn eine Geheimorganisation ist ebenfalls hinter dem Artefakt her. Unter anderem stehen Venedig und eine Menge dunkler Höhlen auf der Reiseroute.

Obwohl die Playstation-Version viele Grafikfehler hat und es manchmal recht unfair zugeht, hat „Tomb Raider II" Laras Erfolg noch gesteigert. Demnächst soll übrigens eine Gold-Version von „Tomb Raider II" erscheinen, in der die Heldin vier neue Levels unsicher machen darf.

PS N64 SAT D

Tomb Raider II

Actionspiel für Einsteiger

ca. 50 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Knackige Rätsel, jede Menge Action, gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

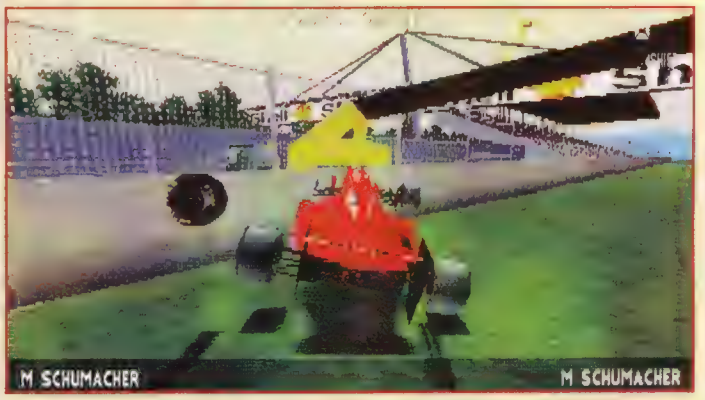
Manchmal unfair, Grafikfehler, Dual Shock wird nicht unterstützt

Zwar ist der zweite Teil „nur" eine gute Fortsetzung, aber der Preis sollte uns Lara wert sein

2

Text: Christian Henning

Formel 1 '98



Dreirad fahren: Schumi setzt seinen Ferrari lieber gegen die Bande, als ihn als erster über die Ziellinie zu lenken

Alle Jahre wieder beschert uns Psygnosis ein Update ihrer Formel-1-Raserei. Bevor ein neuer Teil mit aktualisiertem Fahrerfeld erscheint, wird das Rennspiel aus dem Vorjahr noch einmal aufgelegt. Während die ersten beiden „F1"-Spiele von Bizarre Creations optisch toll in Szene gesetzt wurden, bewiesen ihre Nachfolger in Sachen Grafik ein weniger glückliches Händchen.

Dafür bietet „Formel 1 '98" einen ausgezeichneten Zweispieler-Modus, in dem auch zehn Computerfahrer dabei sind. Per Link-Kabel kannst Du sogar mit drei Freunden um die Wette heizen. Wenn Du dem Ferrari-Piloten Michael Schumacher noch nachträglich zum 98er Siegeslorbeer verhelfen möchtest, kommst Du an diesem Spiel nicht vorbei.

PS D

Formel 1 '98

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Psygnosis/Sony | 1-4 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 1

Mehrspieler-Modus mit intelligenten Computerfahrern, verbesserte Fahrphysik

Auffällige Grafikfehler, lange Ladezeiten, gekünstelter Kommentar von Stuck

Trotz einiger Grafikschwächen ist dieses Spiel auf jeden Fall noch seine 50 Mark wert

2

Text: Christian Henning

internet WORLD
Sehr gut!*
*Testurteil der Zeitschrift „Internet World" Ausgabe Nr. 5/99
6 Pf.*
„Komm mit ins Web!"
Einwahl: 01070-0192070
Benutzername: arcor, Kennwort: internet
Und so geht's:
Ohne Vertragsbindung, ohne monatliche Grundgebühr.
Zahlen – nur solange man drin ist, ohne Mindestumsatz.
Weitere Infos: www.call.arcor.net
oder Telefon: 0800-1070 800.
proxy.arcor-ip.de Port: 80, Ebene 2
Protokoll: HDLC, nicht unterstützt:
X.75, Nameserver: 145.253.2.11,
145.253.2.75
*Telefonpreis inkl. Onlinezeit rund um die Uhr.
Internet by Call
ARCOR
mannesmann

Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause.

Junges Bausparen. Wie sieht die Zukunft aus? Wir finden, rosig. Denn mit der Bausparprämie ab 16 und den VL vom Boß kommt ganz schnell ziemlich was zusammen. Das einzige, was man tun muß: clever sein und bald bei uns vorbeikommen. *LBS und Sparkasse: Unternehmen der Finanzgruppe.* www.lbs.de

LBS
Bausparkasse der Sparkassen

Alle Tips getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Alle Spiele alphabetisch

ZUM SAMMELN!

Laß nix anbrennen: Alle wollen Deine Trix – ohne die geht oftmals nix!

Seite 52 **DURCHGESPIELT**

PC-Hit
Commandos: Im Auftrag der Ehre – Ob im Internet, bei der Hotline oder auch schriftlich, selten wurde für ein Spiel derart häufig Hilfe gesucht. Als logistische Unterstützung gibt es darum die detaillierte Komplettlösung! (ab S. 52)

Playstation-Hit
Ridge Racer Type 4 – Nicht nur das Gasgeben, sondern auch das richtige Bremsen will gelernt sein – besonders das Ausbremsen... (ab S. 62)

N64-Hit
Beetle Adventure Racing – Die Käfermanie macht selbst vor dem Nintendo 64 nicht halt. Erfahrt die Streckengeheimnisse! (Teil 1, ab S. 68)

Seite 60 **PC**

Airline Tycoon
GTA London 1969
Rollcage
TOCA 2 Touring Cars
Warzone 2100

Seite 64 **PLAYSTATION**

Moto Racer 2
NBA Live 99
Need for Speed: Brennender Asphalt
R-Type Delta
Rollcage
WCW vs. NWO Thunder
XGames Pro Boarder

Seite 72 **GAME BOY**

Montezuma's Return!
Oddworld Adventures

Seite 72 **NINTENDO 64**

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Star Wars: Rogue Squadron
Top Gear Overdrive

richtige Umgang mit neuen Spielelementen

ZELDA: OCARINA OF TIME S. 31
Ja, seh' ich recht? Jawohl! Da tummeln sich doch wirklich im oberen Bereich des Inventorys zwei weitere Flaschen mit Feen drin – wie geht das?!

BEETLE ADVENTURE RACING S. 68
...und dann biegt Ihr nach dem Felsen rechts ab und brecht durch die Bretter in die alte Mine – das bringt Spaß und Punkte obendrein!

RIDGE RACER TYPE 4 S. 62
Wollt Ihr alle 320 Autos UND den Bonus-Pac-Man? Dann beschleunigt und blättert um...

TRIX PER FAX

(0190) 669 889

Unter dieser Grundnummer gibt's die Gesamtliste aller verfügbaren Trix

Näheres dazu findet Ihr auf Seite 75

TRIX PER POST

Kostenlose Lösungen und Strategien bekommt Ihr auch nach wie vor per Post – zu Spielen wie „Tomb Raider III", „Gran Turisma", „The Legend of Zelda: Ocarina of Time", „Starcraft", „Banjo – Kazooie", „Mission: Impossible" und vielen anderen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Schickt Eure Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.

HOTLINE!

(089) 67867460

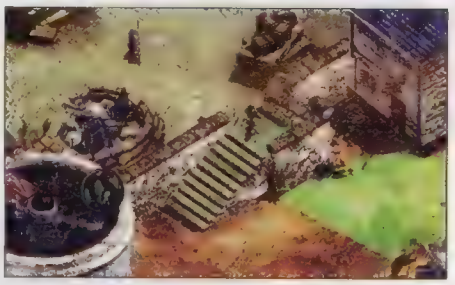
Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

COMMANDOS
IM AUFTRAG DER EHRE

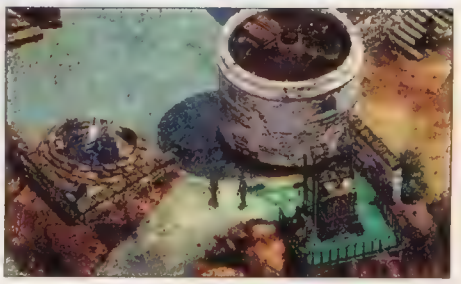
Man sollte seiner Truppe den Einsatz nicht zu schwer machen, also ist hier gleich der wichtigste Überlebenstip der TRIX-Zusatzausbildung: Schaltet den Schwierigkeitsgrad auf „einfach"! Wenn Ihr alle acht Missionen gemeistert habt, könnt Ihr Euch ja immer noch an die Stufe „schwer" wagen – und Euch die Finger an der „Speichern"-Taste wundscheuern.

MISSION 1 LICHT AUS IM KANAL

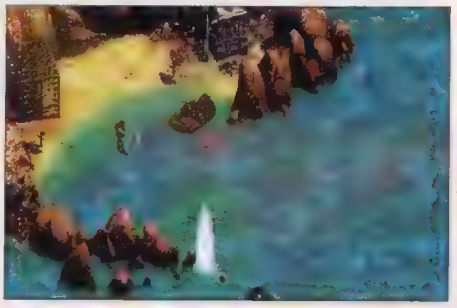
✪ Vom Startpunkt 1 aus ruderst Du zu 2, und Duke, der Scharfschütze, schaltet die patrouillierende Wache bei 3 hinter dem Rücken des MG-Schützen aus. Wenn Du ganz nahe am Ufer entlang paddelst, gelangst Du unerkannt zu 4.
✪ O'Hara, der Green Beret, erklimmt die Leiter, wenn der MG-Schütze bei 3 gerade wegsieht, sprintet hinter seinen Rücken und erledigt ihn.
✪ Nähere Dich dem Haus 5 nur robbend. Duke kriecht vorsichtig bis an die Seite des Treppenabsatzes 6 vor und erschießt den Posten auf dem Turm 7, wenn die Streife bei 6 gerade wieder die Treppe hinaufgeht.
✪ Mit einem Zigarettenpäckchen lenkst Du diese Wache ab und machst sie zu Deiner Marionette. Sie dient dazu, die Soldaten, die auf dem Platz 8 Streife laufen, abzulenken und anschließend nacheinander auszuschalten. Laß Dich dabei aber nicht von den Posten an der Radarstation 9 erwischen!
✪ Die patrouillierende Wache bei 9 lenkst Du mit einem Zigarettenpäckchen vor das Haus 10, wo sie von der stationären Wache bei 9 nicht gesehen werden kann. O'Hara nimmt sich ihrer an, wonach Duke wieder sein Präzisionsgewehr auspackt und die stationäre Wache erledigt.
✪ Plaziere ferngezündete Bomben bei 9, 11, 12 und 13, zünde sie aber noch nicht!
✪ Der Green Beret sprintet zur unteren Ebene und versteckt sich hinter dem Kistenstapel 14. Während die patrouillierende Wache nach unten läuft, überfällt er den Posten, der auf das nördliche Meer starrt, mit dem Messer und versteckt den Körper. Anschließend wird auch die Patrouille mit Hilfe des Senders ausgeschaltet.
✪ Den zweiten Posten auf dem Turm 7 erledigt dann der Scharfschütze.
✪ Achtung, jetzt ist schnelles Handeln gefragt: Laß O'Hara zur Wache am Turm spurten, wenn die dortige Einzelstreife gerade zum Fahrstuhl läuft. Schlage den Wachmann nieder, lege ihm Handschellen an und mache ihn zu Deiner Marionette. Verwickle die Streife in ein Gespräch und beseitige sie dann.
✪ Lenke nun die Patrouille bei 15 mit der Marionette ab, die jetzt von Duke gesteuert wird (nochmals Handschellen anlegen). Das Blickfeld der Patrouille muß danach in Richtung Westen liegen, also weg vom Strand.
✪ „Flosse", der Taucher, und O'Hara fahren mit dem Lift nach unten. O'Hara schaltet die beiden Wachen am Strand aus, dann schießt „Flosse" mit der Harpune auf die obere Wache 16, wenn sich die weiter westlich patrouillierenden Offiziere gerade abwenden.
✪ Der Green Beret erklimmt zügig die Leiter und rennt den beiden mit seinem gezückten Messer hinterher. Keine Angst, die oberen MG-Schützen können ihn nicht sehen. Erledige danach die restlichen Strandwachen, natürlich inklusive der MG-Schützen.
✪ Verteile die Fässer an den Flugabwehrbatterien 17 und 18. Außer dem Green Beret fahren alle zum Strand, wo der Pionier den Fernzünder aller Bomben aktiviert. Gleichzeitig schießt O'Hara auf die Fässer, wodurch auch die letzten Flugabwehrbatterien zerstört werden. Vor den heranstürmenden Deutschen flüchtet der Green Beret im Laufschritt zum Aufzug, um zu seinen Kollegen am Strand zu gelangen. Duke schießt auf zwei nebeneinander schwimmende Treibminen, und „Flosse" rudert Deine Commandos brav zum Zielpunkt 19.



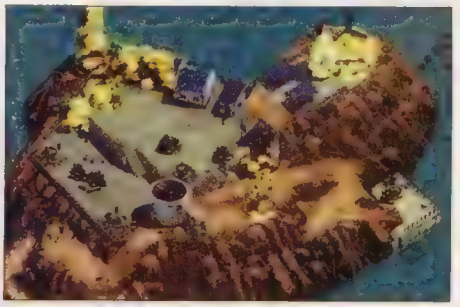
Mit einen gezielten Schuß erledigt der Duke (der Scharfschütze) den Posten auf dem Turm bei 7



Der abgelenkte Wachposten übersieht den heranrobbenden Green Beret – sehr zu seinem Nachteil



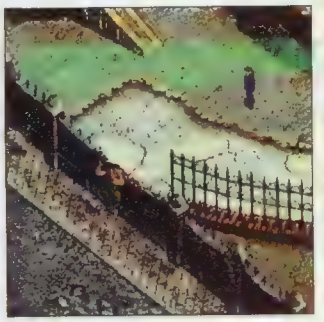
Zur Not kann auch der Green Beret die vorderste Treibmine zerstören, wenn Duke noch anderweitig zu tun hat



Kurz vor Schluß zündet der Pionier die Sprengladungen – für die Gegner gehen die Lichter erst an, dann aus...

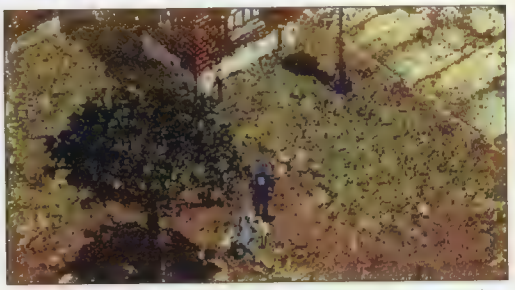
MISSION 2 ASPHALTDSCHUNGEL

Der Spion schlüpft in die blaue Uniform des überwältigten Zoowärters

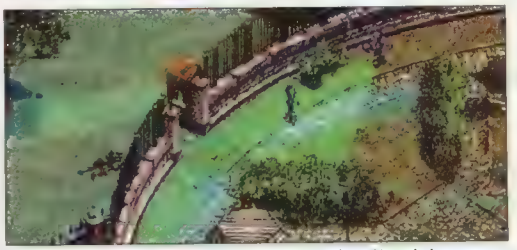


Beim Löwengehege kann der Green Beret über die Zoomauer klettern

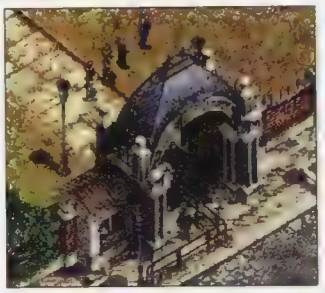
✪ In dieser Mission ist ein Widerstandskämpfer zu befreien. Dabei darfst Du auf keinen Fall einen Alarm auslösen, denn sonst wird der Gesuchte sofort exekutiert.
✪ Der Eingang des Zoos wird von einer Einzelstreife und einer Drei-Mann-Patrouille bewacht. In einem unbeobachteten Augenblick schleicht sich O'Hara, der Green Beret, an die Einzelstreife heran und macht sie zur Marionette.
✪ Mit dem Gefangenen lenkst Du den Posten vor dem Haus 1 ganz im Südosten der Karte ab und schaltest ihn lautlos aus. Sobald der Zoowärter in seiner blauen Kluft vor dem Haus erscheint, wird er betäubt – der Spion schlüpft in die schicke Uniform des Wärters.
✪ Räume jetzt noch die restlichen Deutschen beim Gebäude 1 aus dem Weg.
✪ Mit seiner Tarnung kann der Spion „Frenchy" nun unerkannt den Zoo betreten. Er begibt sich sofort zum Löwengehege 2, wo er alle Tiere vergiftet. Vorsicht: Falls er mit gezückter Spritze in den Sichtbereich eines anderen Löwen gerät, wird er sofort angegriffen!
✪ Inzwischen hat sich O'Hara entlang des Kartenrandes in den Südwesten begeben und die dortige Wache getötet. Sobald der Spion mit den Löwen fertig ist, klettert O'Hara über die Lücke 3 im Zaun in den Zoo.
✪ Bei 4 zeigt sich der Green Beret nacheinander kurz den Deutschen, die etwas weiter nordöstlich Wache schieben, und robbt dann sogleich in die nahegelegene Hütte. Die neugierigen Posten eilen herbei und werden von „Frenchy" vergiftet. Auch hier darf der Spion bei seiner „Spritzenattacke" nicht gesehen werden. Andernfalls fliegt seine Tarnung auf und ein Alarm wird ausgelöst – mit tödlicher Folge!
✪ Jetzt ist wieder der Green Beret an der Reihe, der alle Wachen vor dem Gebäude 5 beseitigt.
✪ Während der Spion den Gegner auf dem Dach des Hauses 5 beschäftigt, lockt O'Hara mit dem Sender die Streife hinter dem Anwesen zum Baum 6 und überwältigt sie. Mit Hilfe dieser Geisel tötet er den Posten 7 im Garten. Um unbemerkt in dessen Nähe zu robben, nutzt Du die Lücke im Sichtbereich, welche durch die Gartenmauer entsteht. Ist 7 aus dem Weg geräumt, kann „Frenchy" endlich auch die Dachwache beseitigen.
✪ Achte bei der Übernahme des Gartens vor allem auf die Dreier-Patrouille. Der Spion tötet die Wachen 8 und 9 und versteckt die Überreste hinter dem Gebäude 10. Anschließend ist auch das Erschießungskommando 11 an der Reihe. Offensichtlich sind sie so in ihre Aufgabe vertieft, daß sie gar nicht mitbekommen, wie „Frenchy" einem nach dem anderen die Lebenslichter abdunkelt. Verstecke dann alle Reste sowie den befreiten Untergrundkämpfer bei 12.
✪ Um den Rest des Gartens zu sichern, kommt es auf präzises Timing an. Nutze zuerst die Geisel, um die unterste Streife innerhalb der Gartenmauern abzulenken. Nun kann sich der Spion um die Posten bei 13, 14 und 15 kümmern. Dabei solltest Du immer ein wachsames Auge auf die Dreier-Patrouille werfen.
✪ Der Green Beret kümmert sich jetzt noch um die restlichen Deutschen bei 16, den MG-Schützen 17 und die Posten beim Fluchtfahrzeug 18. Die Uniformen werden bei 19 und 20 versteckt.
✪ Um den Fahrer in den Zoo zu bekommen, muß auch der Eingang zum Zoo gesichert werden. Die Einzelwache 21 wird mit Steinwürfen hinter das Gebäude gelockt und übernommen. Mit dieser Marionette wird der Einzelposten am Eingang des Zoos abgelenkt, während der Spion die Drei-Mann-Streife innerhalb des Zoos in ein Gespräch verwickelt. Achte jetzt auf die Dreier-Patrouille, die immer noch vor dem Zoogelände Streife läuft, und laß den Fahrer den Einzelposten am Zoo-Eingang 22 genau dann niederknüppeln, wenn die Patrouille sich ostwärts abwendet. Die Uniform des Deutschen wird vom Green Beret versteckt.
✪ Bis auf „Frenchy", der die Dreier-Patrouille am Eingang möglichst lange beschäftigt, steigen alle Deine Commandos und der Widerstandskämpfer in den Lastwagen, den Du bis zum Gebäude 5 steuerst. Jetzt kommt auch der Spion nach, und ihr braust in Richtung Nordwesten davon. Auftrag erledigt!



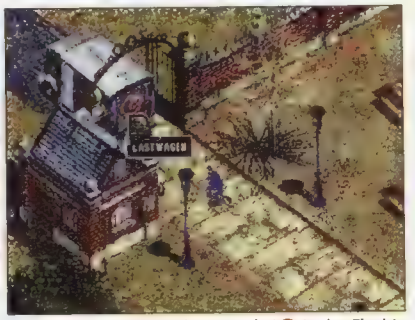
Die Giftspritze ist bei 4 nützlich gegen allzu neugierige Wachen



Mit Hilfe einer bei 21 übernommenen Marionette wird der Posten im Zoogarten abgelenkt und überwältigt



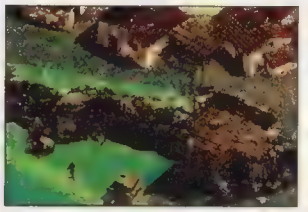
Während der Spion die Dreier-Patrouille ablenkt, schlägt der Fahrer die Wache am Zoo-Eingang 22 nieder



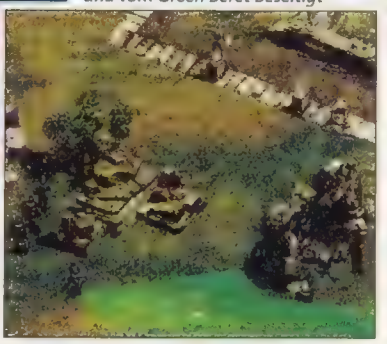
Als letzter steigt auch der Spion bei 5 in das Fluchtfahrzeug, der Widerstandskämpfer ist gerettet!

MISSION 3 VOM HIMMEL GEFALLEN

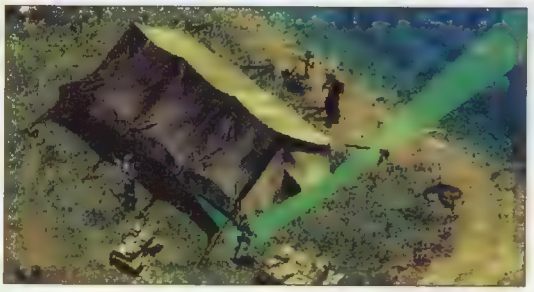
Verstecke die ersten besiegten Gegner rechts hinter der Kirche



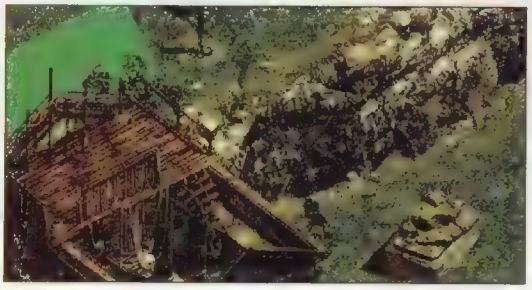
Die Wachen werden mit dem Ablenksender nach oben gelockt und vom Green Beret beseitigt



Tempelbereich: Nachdem die Dreier-Patrouille vorbei ist, wird der Einzelposten geködert



Durch einen Trick lockst Du die neugierigen Wachen zum Zelt 6



An der Stelle 12 (rechts oben im Bild) klettert der Green Beret auf die höhergelegene Ebene, um den Zeltposten auszuschalten

Ganz zum Schluß birgt der Green Beret noch das gesuchte Navigationsgerät aus dem Flugzeug 17 und läuft zum LKW

✪ Vor der Kirche 1 patrouillieren sowohl ein Drei-Mann-Trupp als auch eine Einzelstreife. Wenn die Dreier-Patrouille nach Westen verschwunden ist, stürzt sich der Green Beret auf die arme einzelne Wache und versteckt ihre sterblichen Überreste hinter der Kirche. Ebenso ergeht es dem Posten etwas südlicher.

✪ Sobald die Drei-Mann-Patrouille wieder die Kirchturmtüren in Richtung Osten passiert hat, stürmt Duke, der Scharfschütze, heraus und erledigt die Streife mit drei schnellen Schüssen.

✪ Mit Hilfe des Ablenksenders und mit Zigarettenpäckchen werden anschließend alle anderen Posten rund um den Kirchturm in Hinterhalte gelockt. Einzige Gefahr dabei sind hier die Posten an der Nordseite der Brücke. Laß Dich nicht von ihnen erwischen!

✪ Nachdem der Dorfplatz gesichert ist, wendest Du Dich dem Flußufer zu. Unter Benutzung des Senders lockst Du die Streifen einzeln nach oben, wo O'Hara sie mit gezogenem Messer bereits erwartet. Laß Dich nicht von dem Posten auf dem Gerüst erwischen und erledige schließlich auch diesen Gegner.

✪ Zum Überqueren der Furt robbt der Green Beret bis an die Grenze des Nahsichtbereichs des Postens 2. Wenn die Wache gerade wegsieht, springt O'Hara schleunigst auf und versteckt sich hinter der Hütte 3.

✪ Die Streife bei 4 fällt auf den Zigarettentrick herein, und der Posten 2 wird jetzt mal wieder von hinten überfallen.

✪ Schleiche Dich hinter die Säulenreste 5 und bewirf die Wache im Tempelbereich solange mit Steinen, bis sie entnervt nachsieht, was los ist. Die Überreste dieses Feindes kannst Du getrost hinter der Säule liegen lassen.

✪ Betritt das Zelt 6 am Flußufer nur, um es sofort wieder zu verlassen und Dich auf der Flußseite zu verstecken. Gleich zwei etwas zu neugierige Wachen lassen sich so in die Hände des Green Beret locken.

✪ Mit Ausnahme der Dreier-Patrouille bei 7 schaltet der Green Beret nun alle Posten im Tempelbereich aus: Die Streifen 8 und 9 lassen sich mit Zigaretten ködern, an den Posten 10 schleichst Du Dich von hinten an. Achte dabei vor allem auf die Gerüstwache 11 und den Posten 12 an der Felswand.

✪ Schließlich wird die Wache an der Felswand vom Green Beret mit genau plazierten Steinwürfen geködert – und die Leiche gleich rechts neben dem Gerüst versteckt.

✪ Jetzt kommt der Duke zum Einsatz. Direkt bei 13 bezieht er seine Position und erledigt mit einem gezielten Fernschuß die Wache 11 oben auf dem Gerüst.

✪ Der Green Beret klettert die Felswand bei 12 hinauf und tötet den Posten vor dem Zelt. Den anderen Gegnern auf dem Plateau ergeht es nicht besser. Mit Steinwürfen und Zigaretten lockst Du sie alle in Hinterhalte. Nutze möglichst die Steinhaufen als Deckung. Beachte bei Deinen Aktionen jedoch unbedingt die Streife 14 auf der anderen Seite des Flusses.

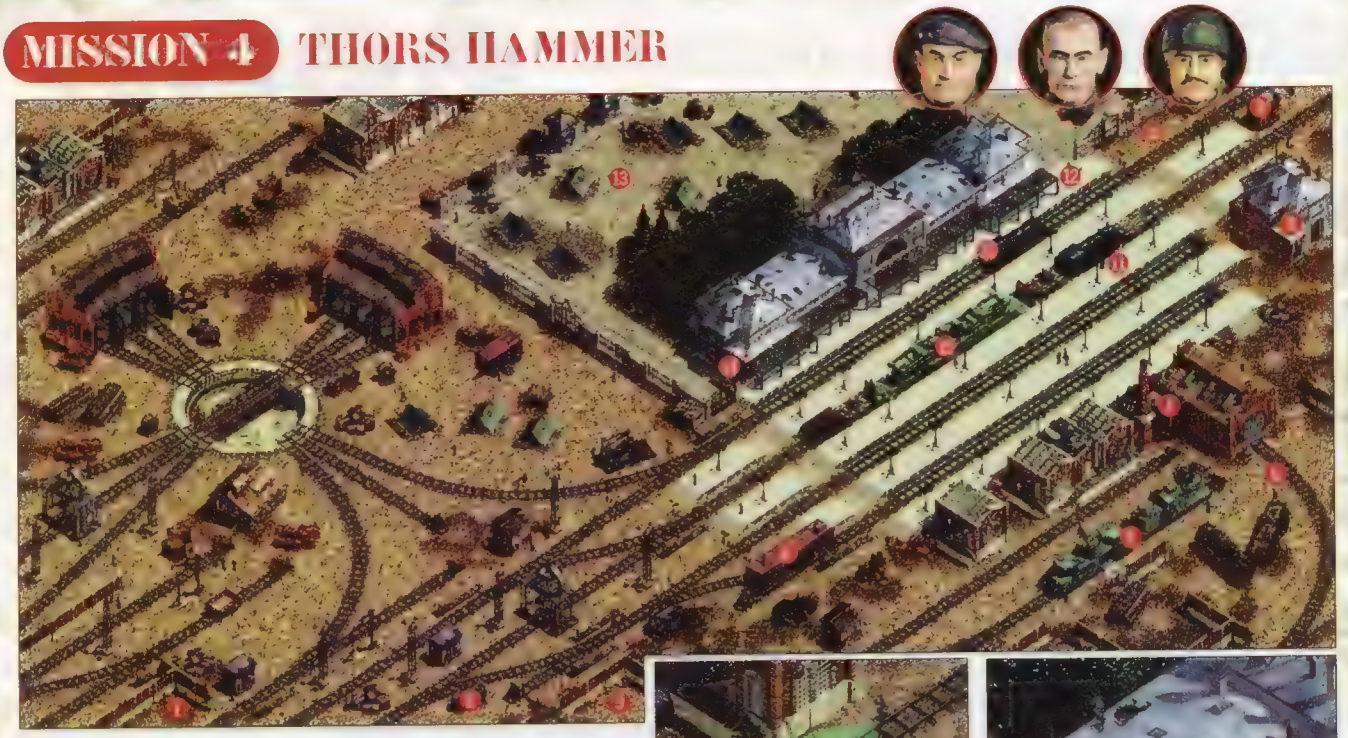
✪ Damit die anderen Commandos nachrücken können, muß zuerst die Gerüsttreppe freigemacht werden. Mit dem Ablenksender lockst Du die oberste Wache auf die höhere Ebene. Anschließend klettert der Green Beret über die Felswand wieder nach unten und schaltet die Wache am Fuß der Treppe aus. Die lästige Drei-Mann-Streife 7 läßt Du allerdings weiter unbehelligt ihre Runden drehen.

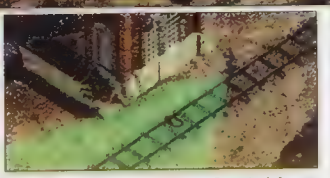
✪ Der Scharfschütze wird jetzt oben auf dem Gerüst in Stellung gebracht. Wenn die Wache auf der Brücke 15 in Richtung des LKWs läuft, wird sie von Duke zügig ins Jenseits befördert. Gleichzeitig zückt O'Hara sein Messer und schaltet den MG-Schützen 16 aus.

✪ Kurze Zeit später wird die Streife 14 am anderen Flußufer die Leiche mitten auf der Brücke entdecken. Sobald der Deutsche ebenfalls auf der Brücke eingetroffen ist, ist er eine leichte Beute für den Scharfschützen. Die restlichen beiden Posten am nördlichen Brückenende sind eine Aufgabe für den Green Beret.

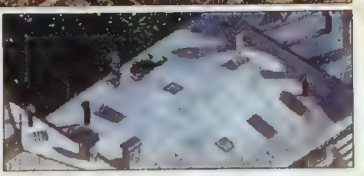
✪ Nun baut O'Hara das Navigationsgerät aus dem Flugzeug 17 aus und begibt sich zum LKW, dem Fluchtfahrzeug. Alle anderen Commandos steigen ebenfalls ein, und gemeinsam geht es die Straße entlang zum Ausgang der Karte.

MISSION 4 THORS HAMMER





Der Pionier und der Green Beret sichern das Gelände rund um den Panzerzug



Die Posten auf dem Bahnhofsdach müssen aus dem Weg geschafft werden

✪ Da es in dieser Mission von Gegnern nur so wimmelt, sind im folgenden nur die wichtigsten Ziele erwähnt. Das Bahnhofsgelände ist darüber hinaus sehr gut einsehbar, so daß Du von den Feinden leicht entdeckt werden kannst. Immer in Deckung bleiben und oft speichern ist deshalb hier besonders wichtig!

✪ Die Wache gleich neben dem Startpunkt (1) lockst Du mit dem Sender an und machst sie zur Marionette. Mit ihr köderst Du den Posten weiter östlich und machst auch ihn zur willenlosen Puppe. Die nächste östliche Streife erledigt der Green Beret und versteckt die Überreste.

✪ Nun wird der Ablenksender bei den Kabelrollen (2) plaziert. Sobald die Dreier-Patrouille bei (3) auf ihrer Runde am Kartenrand von Ost nach West läuft, wird der Sender aktiviert, und die Deutschen laufen herbei.

Jetzt zeigt sich der Green Beret etwas südlich des Startpunktes kurz dieser Streife. Sobald er gesehen wird, taucht er wieder ab. So werden die Soldaten weiter in Richtung Westen gelockt und dann von allen drei Commandos unter Pistolenbeschuß genommen. Dadurch wird vermutlich ein Alarm ausgelöst, der aber keine negativen Folgen haben sollte.

✪ Ist wieder Ruhe eingekehrt, werden die Überreste versteckt, und der Green Beret räumt in gewohnter Teamarbeit mit dem Pionier rund um den gepanzerten Zug (5) auf. Benutze dazu die üblichen Mittel wie Zigaretten, den Sender oder die Falle.

Um die beiden Posten vom Zugwaggon (4) wegzulocken, mußt Du Dich ihnen kurz zeigen, und schon klettern sie herunter und laufen in die vorbereitete Falle des Pioniers.

✪ Laß O'Hara die Fässer am Panzerzug verteilen, wie im Bild rechts zu sehen, und plaziere einen Sprengsatz in der Mitte des Zuges. Sprenge den Zug aber noch nicht.

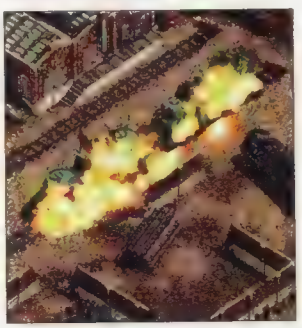
✪ Um weiter nach Nordosten vorzudringen, muß die Dreier-Patrouille bei (6) beseitigt werden. Dazu baut der Pionier seine Falle am Fuße der Leiter zum Dach (7) auf und klettert dann aufs Dach hinaus. Dort wirft er sich sogleich auf den Boden, um nicht von dem Gegner am Bahnhofsgelände entdeckt zu werden. Patrouilliert die Streife wieder in Richtung Norden, steht er auf und wird gesehen. Natürlich duckt er sich wieder. Während einer der Soldaten dann in die Falle tappt, werden die anderen beiden von Duke entfernt.

✪ Das nächste Ziel Dukes ist der Posten auf dem Dach des Hauses (8). Wenn er beseitigt ist, kann der Green Beret bis zum Schuppen (9) vorrücken, wohin er auch die beiden Einzelstreifen (10) und (11) lockt.

✪ Ist schließlich der MG-Schütze (12) ausgeschaltet, rücken die anderen Commandos nach, und gemeinsam wird von ihnen das Camp (13) hinter dem Bahnhof gesichert.

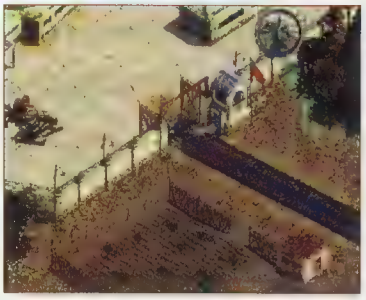
✪ O'Hara klettert die Leiter (14) hoch, die auf das Dach des Bahnhofs führt, und kümmert sich dort um alle Wachen. Jetzt ist es natürlich viel einfacher, auch das Bahnhofsgelände zu sichern.

✪ Der Pionier plaziert eine Sprengladung in der Mitte des Munitionszuges (15) und zwei weitere direkt bei den Projektilen. Bis auf den Pionier steigen alle Commandos in die Fluchtlok (16). Sobald alles explodiert ist, kommt auch der Pionier zügig nach, und die Gruppe flieht gemeinsam zum Ausgang der Karte.

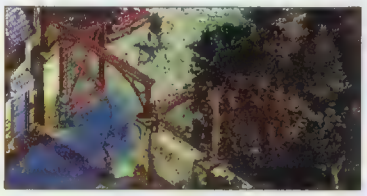


Sind die drei Fässer richtig plaziert, reicht eine Sprengladung aus, um den Panzerzug zu vernichten

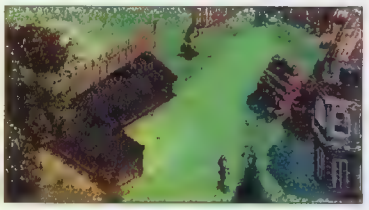
MISSION 5 GRATWANDERUNG



Von der markierten Position 6 aus feuerst Du auf den Posten am Stahlgerüst

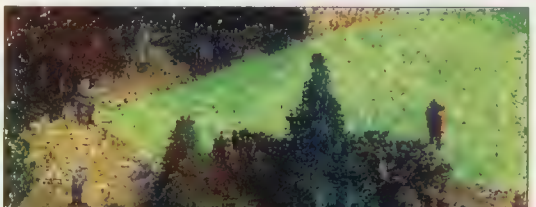


Die Marionette beschäftigt die Streife vor dem Eingang 11, der Green Beret räumt auf



Auch bei Position 16 hilft eine Marionette dem Green Beret dabei, den Spion zu befreien

Die schicke Uniform auf dem Dach 18 muß Dein Spion unbedingt anziehen, anschließend macht er sich giftspritzend an die Arbeit



Klassischer Hinterhalt: Während sich bei 21 alle auf den Green Beret konzentrieren, zieht der Spion die Giftspritze auf

Zum Schluß können Deine Commandos – sozusagen als Belohnung – mit dem Panzer noch für geballte Action sorgen...

✪ Die beiden Wachen bei 1 werden durch Steinwürfe des Scharfschützen abgelenkt, so daß der Green Beret sie erledigen kann. Den rechten Posten lockst Du mit dem Sender vor den Eingang der Hütte. Sobald er wieder zurück auf seine Position gehen will, überfällt ihn O'Hara. Die Überreste werden von anderen Kameraden entdeckt, um die sich erneut der zuverlässige Green Beret kümmert.

✪ Stelle den Ablenksender vor das Haus 2 und locke damit die Wache bei 3 in einen Hinterhalt. Baue den Sender jetzt vor der Trennwand bei 3 auf, hinter der schon Dein Fahrer wartet. Die beiden verständlichermaßen neugierigen Patrouillen werden wieder vom Green Beret beseitigt, der sich anschließend auch um den MG-Schützen kümmert.

✪ Während die beiden Gegner bei 4 auf den Zigarettentrick hereinfallen, läßt sich der Posten 5 am Zaun mit dem Sender anlocken. O'Hara und Duke folgen der Dreier-Patrouille bei 5 wie ein Schatten auf ihrem Weg von West nach Ost. So gelangen sie unbemerkt zum Feld 6. Von dort aus schießt der Scharfschütze den Posten auf dem Stahlgerüst 7 ab.

✪ Der Green Beret klettert nun bei 7 über die Mauer und begibt sich sogleich auf das Dach des gegenüberliegenden Hauses 8, auf dem er den dortigen Wachposten ausschaltet. Anschließend sprintet er über den Platz auf das Dach des Gebäudes 9, beseitigt aber nur den südlichen der beiden Posten.

✪ Weiter geht es entlang des Waldwegs zur Bunkeranlage 10. Alle Wachen bis auf eine, die zur Marionette wird, werden mit Zigaretten oder dem Sender hereingelegt. Mit der Marionette lenkst Du die Patrouille am Tor 11 ab. Der Green Beret entfernt nun alle Torwachen und versteckt deren Überreste hinter dem Eingangstor. Jetzt ist auch der Weg für die etwas gelangweilten restlichen Commandos frei.

✪ Nachdem alle Gegner rund um das Gebäude 12 beseitigt sind und der Scharfschütze sich mit der zusätzlichen Munition versorgt hat, läßt sich der Green Beret bei 13 kurz sehen, um gleich darauf die beiden angelockten Wachen mit dem Messer zu beseitigen.

✪ Um „Frenchy", den Spion, zu befreien, gilt es, alle Wachen rund um das Gebäude 14 auszuschalten. Achte dabei vor allem auf die Dreier-Patrouille. Zuerst wird die Einzelwache am Baum 15 übernommen. Sie lenkt den Kollegen ab, der westlich des Gebäudes Streife läuft. Jetzt schnappt sich O'Hara den Posten am Zaun 16. Die übrigen Wachen inklusive des MG-Schützen etwas südlich stellen nun kein großes Problem mehr für Dich dar.

✪ In der Uniform des Feindes klettert der befreite Spion sogleich die Leiter 17 auf das Dach der großen Villa hoch. Er schlüpft in die schicke Offiziersklediung, die bei 18 zum Trocknen an der Leine hängt. Dann geht's wieder nach unten. Dort vergiftet „Frenchy" die Wachen bei 19 sowie die drei Streifen vor der Villa. Zurück auf dem Dach, und die drei östlichen Posten bekommen je eine Spritze verpaßt. Anschließend wird die Dachwache 20 abgelenkt, so daß der Green Beret nachrücken kann. Dieser kümmert sich sogleich um die letzten beiden Posten beim Fahrzeug des gesuchten Generals.

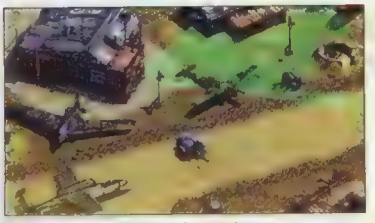
✪ Der Spion bezieht westlich des Generals 21 Position. O'Hara kriecht von Osten heran und erhebt sich, woraufhin alle drei Deutschen mit der Waffe auf ihn anlegen. Jetzt kann „Frenchy" in aller Ruhe zur Tat schreiten...

✪ Um an das dringend benötigte Fluchtfahrzeug zu kommen, mußt Du noch vier Wachen aus dem Weg räumen, die sich gegenseitig decken. Achte darauf, bei den folgenden Aktionen nicht von der Dreier-Patrouille entdeckt zu werden, die zusätzlich um das Fahrzeug herumläuft. Während der Spion die Wache auf dem Haus 9 in ein Gespräch verwickelt, lockt der Green Beret die Wache 22 auf den Weg nach Nordosten und vernichtet sie, sobald sie wieder auf ihren Posten zurückkehrt. Jetzt erschießt Duke von Position 23 die beiden Gegner auf dem Haus 24. Alle besteigen erleichtert das Fahrzeug, welches, vom feindlichen General gelenkt, zum Zielpunkt 25 fährt.

MISSION 6 ADLERHORST

Mit Zigaretten lockst Du den mittleren Posten vom Dach der Aussichtsplattform 16

Der Green Beret versteckt sich vor der Patrouille neben dem Heck des Flugzeugs 18

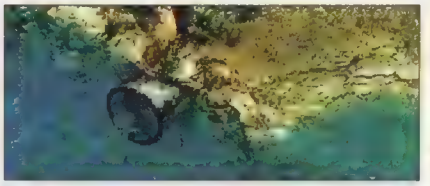


Bei der Positionierung der Tankwagen mußt Du auf den Posten am Dach aufpassen

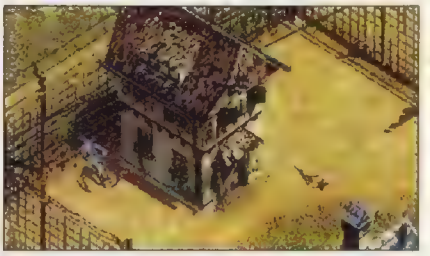
✪ Als erstes schaltest Du die Wachen am Bauernhof 1 aus. Mit gezielten Steinwürfen über die Mauer kannst Du dabei unter den Gegnern für große Verwirrung sorgen.
✪ Der Green Beret begibt sich zur Felswand 2 ganz am Rand der Karte. Wenn die Wache auf der höheren Ebene nach Norden läuft, klettert O'Hara flugs nach oben, zückt sein Messer und macht sich ans Werk.
✪ Während die Wache 3 abgelenkt wird (Sender oder Marionette), nimmt der Scharfschütze die beiden Feinde bei 4 und 5 aufs Korn.
✪ Die Streife vor dem Tor 6 läuft in die Falle des Pioniers. Der Posten innerhalb des Tors wird mit Steinwürfen herausgelockt und tappt in den gleichen Hinterhalt. Jetzt überwindet der Green Beret die westliche Begrenzungsmauer 5 und übernimmt den Piloten. Der Posten auf dem Balkon fällt Dukes Zielkünsten zum Opfer.
✪ Der Scharfschütze schleicht bis knapp an die Kante beim Eingang 7. Mit zwei schnellen Schüssen schaltet er die beiden Wachleute aus.
✪ Der Green Beret entfernt die Gegner rund um die Hütte 8 und lockt den Soldaten 9 mit den Überresten seiner Kameraden von seinem Posten. Anschließend kümmert sich Duke um die Wache auf der Tragfläche des Bombers bei 10, der gefangene Pilot wird vorerst gut gesichert „in Ketten" vor dem Haus 8 abgelegt.
✪ Auch bei 11 räumt O'Hara in bekannter Weise auf. Nacheinander werden nun die Posten bei den Flugzeugen 12 zum Schweigen gebracht. Den Gegner, der seinen Posten auf der Tragfläche bezogen hat, erreichst Du über die Leiter an der anderen Tragfläche. Verstecke alle Körper so, daß sie von der Dreier-Patrouille nicht entdeckt werden können. Im Anschluß daran bringst Du schon einmal den Tankwagen 13 in Position.
✪ Die Wache bei der Position 13 lockt der in diesen Dingen mittlerweile wirklich geschickte Green Beret durch kurzes Auftauchen aus der Deckung, und zwar in Richtung 12, wo sie seiner Messerattacke zum Opfer fällt. Die Streife bei 15 ist das nächste Opfer. Laß Dich dabei aber nicht von den Posten bei 16 erwischen!
✪ Aus nördlicher Richtung robbt der Green Beret nun zur Aussichtsplattform 16 und lockt den mittleren Posten mit Zigaretten vom Dach (wo Rauchen doch so ungesund ist!), während er sich selbst unter den Düsenjäger kauert. Anschließend klettert er auf das Dach und kümmert sich um die anderen Dachwachen.
✪ Warte den exakten Moment ab, in dem die Dreier-Patrouille zu einer neuen Runde ansetzt und seine Position passiert und die Wache vor dem Hangar 17 sich in östlicher Richtung abwendet. Jetzt sprintet O'Hara im Laufschritt hinter der Hangarwache her und versteckt die Uniform und sich gleich rechts neben dem Heck des dortigen Fliegers 18. So kann er von der Dreier-Streife nicht gesehen werden.
✪ Jetzt werden noch die Tankwagen an die richtigen Stellen verschoben: einer nach 13 und einer von 8 Richtung Hangar. Achte dabei vor allem auf das Sichtfeld des verbleibenden Postens am Hangar-Dach und auf mögliche Spuren auf dem Rollfeld. Den weitesten Weg legt der Tankwagen 19 zurück, den Du genau neben den Flieger auf Position 20 schiebst.
✪ Während sich alle anderen Commandos und der entführte Pilot langsam in Richtung Fluchtflugzeug begeben, verteilt der Pionier noch seine praktischen Sprengladungen an den eingezeichneten Punkten 16, 18, 20 und 21. In spektakulären Explosionen gehen alle Ziele zu Bruch, und Deine Commandos starten mit dem Flugzeug in Richtung Heimatcamp.

MISSION 7 DIE GROSSE FLUCHT

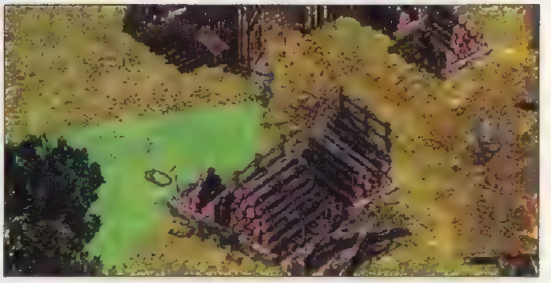
Im „Schatten" des natürlich undurchsichtigen Heuhaufens stellst Du den Deutschen eine Falle



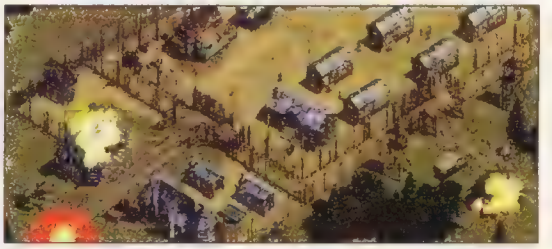
Durch das Wasserrohr gelangt der Taucher „Flosse" in das Gefangenenlager und beseitigt den Aufseher



Mit Geduld und Spucke: Die Streife 9 lockst Du vor dem Haus in die sorgfältig vorbereitete Falle



Hinter dem Holzstapel ist ein idealer Platz für die Falle des Pioniers



Diese beiden Gebäude mussen zeitgleich zerstört werden

Eine Granate schaltet die Fünfer-Patrouille am Nordtor 22 aus

✪ Den Posten 1 auf der anderen Seite der Brücke lockst Du durch kurzes Auftauchen aus der Deckung in die Falle des Pioniers „Fackel". Baue die Falle sogleich erneut auf, denn kurz darauf wird eine Streife weiter östlich die Überreste des Postens entdecken.

✪ Dein nächstes Opfer 2 lockst Du mit der Zigarettenschachtel von seinem Posten, ohne Dich dabei von der Wache 3 entdecken zu lassen. Die Harpune kommt erstmals zum Einsatz.

✪ Sind auch die restlichen Posten aus dem Weg, köderst Du sowohl die Streife auf der anderen Flußseite als auch den Wächter an der Hütte 4 durch kurzes Aufstehen im Fernsichtbereich. Die unvorsichtigen Wachen tappen prompt in die Falle, die Du natürlich genau auf der Hängebrücke plaziert hast.

✪ Bei 5 springt Froschmann „Flosse" ins kalte Naß und taucht durch das Wasserrohr in das Gefangenenlager. Der dortige Aufseher wird harpuniert, aber möglichst so, daß seine sterblichen Überreste von den besorgten Kollegen im Lager nicht entdeckt werden können.

✪ Sind auch die beiden Posten am Eingang 6 beseitigt, rückt „Fackel" nach. Am Steinhaufen vor 6 wird eine mit Zigaretten präparierte Falle der Streife nahe 7 zum Verhängnis.

✪ Schneide bei 7 ein Loch in den Zaun und locke die Patrouille 8 vor das dortige Haus und in die Falle. Während der Taucher sich schon einmal um den Soldaten 9 kümmert, schneidet der Pionier bei 10 ein weiteres Loch in den Zaun und stellt bei den dortigen Fässern eine Falle für den ahnungslosen Posten 11 auf.

✪ Gemeinsam geht es nun in den Nordwesten der Karte, wo die Ausrüstung der gefangenen Commandos lagert. Stelle wiederholt die Falle hinter dem Holzstapel 12 auf. Diese Stelle kann nicht vom Wachturm 13 eingesehen werden, aber Du kannst nach und nach alle dortigen Soldaten aus dem Weg räumen. Falls sie nicht schon von selbst die Überreste ihrer Kollegen entdecken und herbeilaufen, ärgerst Du sie mit wiederholtem Steinewerfen.

✪ Jetzt geht es wieder zurück zu 14. Dort dringst Du durch ein neues Loch im Zaun in den innersten Bereich des Lagers ein. Baue die Falle bei 15 auf und ködere zunächst 16 mit Zigaretten und dem Deckungstrick. Genauso ergeht es 17 und der Torwache 18.

✪ Locke die zweite Torwache in Richtung Osten und beseitige sie. Schneide noch ein Loch in den Zaun und bereite den Hinterhalt für den Aufseher 19 im „Zwischenzaunbereich" vor.

✪ Nach so vielen Vorbereitungen wird es jetzt Zeit für ein wenig Action. Plaziere die Sprengladung vor dem Gebäude 20 und postiere den Pionier vor der Hütte 4. Wirf eine Granate auf 4 und sprenge gleichzeitig 20. Bei richtigem Timing sind danach beide Gebäude zerstört, ohne daß auch nur ein einziger Feind daraus entkommen konnte. Außerdem ist dadurch der „Nachschub" an weiteren Gegnern unterbrochen und Du kannst Deine nächsten Handlungen ungestört durchführen.

✪ Der Green Beret O'Hara und Fahrer „Brooklyn" werden von den Gegnern ins Gebäude 21 gesperrt. Mit einem gezielten Granatwurf lassen sich alle vor 21 versammelten Aufseher beseitigen. Befreie O'Hara und den Fahrer.

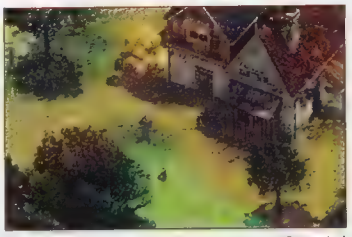
✪ Harpuniere den Soldaten am Nordtor 22 und besiege die heraneilende Fünfer-Patrouille mit einem weiteren Granatwurf.

✪ Sorge dafür, daß sich bei 23 keine weiteren Gegner mehr aufhalten, um eine gefahrlose Flucht der Gefangenen sicherzustellen. Nachdem die letzten Aufseher im Lager entfernt sind und das Nordtor geöffnet wurde, beginnen die Gefangenen mit ihrer Flucht nach Norden.

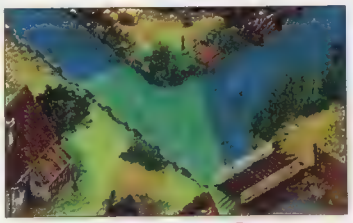
✪ Beseitige den Posten auf dem Wachturm 13 mit einem gut gezielten Schuß aus der Harpune, und laß O'Hara und „Brooklyn" noch ihre heißgeliebte Ausrüstung bergen.

✪ Die letzten beiden Gegner auf den Wachtürmen am Osttor 24 beseitigt „Brooklyn" mit seinem Gewehr. Jetzt gilt es nur noch in den LKW einzusteigen und auf der Straße in Richtung Ausgang zu brausen.

MISSION 3 GEFÄHRLICHE FREUNDSCHAFT



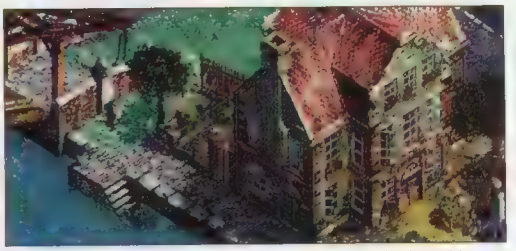
Mit dem Ablenksender und Steinwürfen wird der Gegner hinter den Heuhaufen gelockt



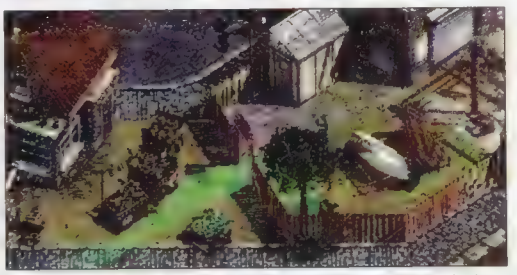
Während die beiden Gegner 5 auf den Green Beret (links unten) zielen, kann der Taucher (rechts) mit der Harpune schießen

Die Streife bei der Windmühle wird zum Heuwagen gelockt und beseitigt

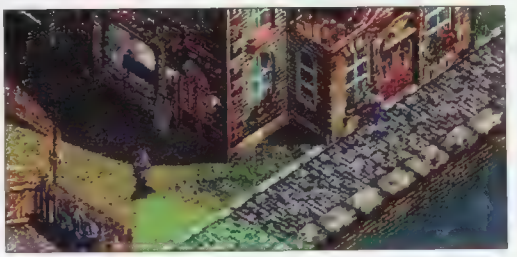
✪ Der Sender lockt den Soldaten 1 über die Brücke zum Schilf, in dem der Green Beret den Unglücksraben mit gezückter Klinge erwartet. Die Streife 2 ist das nächste Opfer.
✪ Mit Steinwürfen lockst Du Posten 3 hinter den großen Sandsack, während O'Hara sich schnell rechts neben dem kleinen Sandsack verkriecht. Die Streife etwas weiter nördlich wird mit dem Sender zuerst vor den großen Sandsack und mit weiteren Steinwürfen schließlich auch noch hinter den Sandsack gelockt...
✪ Jetzt begibt sich der Green Beret rechts neben das Haus 4 und taucht aus der Deckung auf. Sofort legen die beiden Gegner bei 5 auf ihn an. Das ist die Chance für „Flosse". Vom Ufer des Startpunkts aus schießt er mit der Harpune auf die nördlichere Figur, setzt dann per Schlauchboot über und erledigt den anderen Gegner. Dabei sollte das Boot möglichst nahe am Ufer plaziert werden! Jetzt holst Du den Green Beret nach, und gemeinsam werden die restlichen Gegner dieser Insel ausgeschaltet und das Tauchgerät 6 geborgen.
✪ Der Scharfschütze schaltet anschließend den Posten auf der Windmühle 7 aus. Die andere Wache, die arglos bei 8 den Kanal beäugt, wird mit dem Sender und dem Deckungstrick weiter ins Innere der Insel gelockt.
✪ Um die restlichen Soldaten auf dieser Insel zu beseitigen, beginnst Du am besten mit dem Posten 9 und schaffst seinen toten Körper etwas südlich. So wird er von anderen Gegnern entdeckt, die sogleich herbeieilen. Nutze die Hütte südlich von 9 als Deckung oder verbirg Dich hinter dem nahegelegenen Heuhaufen.
✪ „Flosse" taucht nach 10 und harpuniert die dortigen beiden Männer und schleicht sich an den MG-Schützen 11 heran. Ist dieser endlich beseitigt, rückt rasch der Green Beret über die Brücke nach und versteckt die verräterischen Spuren hinter dem Heuwagen 12. Auch fast alle anderen Körper lassen sich dort gut vor den vielen Augen der Dreier-Patrouille verbergen.
✪ Ist auch diese Insel gesichert, schließt der Taucher mit der Handkurbel 13 die Zugbrücke, und die restlichen Commandos rücken nach. Nun mußt Du die Brücke wieder öffnen!
✪ Mit einem altbekannten Trick werden weitere Soldaten angelockt: O'Hara taucht links neben dem Brückenhebel kurz aus der Deckung auf. Sobald ihn sein Gegner erkennt, taucht er wieder ab und verschwindet im nahegelegenen Hauseingang. Die neugierigen Wachen eilen herbei, können nichts entdecken und wollen wieder auf ihre Posten zurückkehren. In diesem Moment taucht „Flosse" am Treppenabsatz aus den Fluten und schießt mit der Harpune.
✪ Nach und nach werden nun die Soldaten im oberen linken Teil des Spielfeldes mit den üblichen Techniken und Tricks von dem Konditionshelden Green Beret und dem Taucher beseitigt. Das sollte kein Problem sein – schließlich gibt es hier reichlich Deckungsmöglichkeiten.
✪ Danach ist es nötig, bei 14 den Kontakt mit der holländischen Widerstandskämpferin Natascha herzustellen. Dazu muß ein mutiger Commando sich melden und das Haus betreten.
✪ Der Green Beret klettert auf den Balkon des Gebäudes 15, schaltet den Geheimdienstmann an der Ecke aus und versteckt seine Überreste etwas weiter links. Jetzt beseitigt der Scharfschütze von Position 16 die zweite Balkonwache.
✪ „Flosse" ist inzwischen zu 17 geschwommen und lockt die Einzelstreife bei der Verladestation mit Zigaretten zu den Blumenkästen 18. Die Überreste werden leider von einem Geheimpolizisten entdeckt, der nun gezwungenermaßen ebenfalls die Harpune zu spüren bekommt. Jetzt trägt der Green Beret die Uniform auf die andere Seite der Blumenkästen, und schon kommt ein weiterer Geheimdienstmann herbei.
✪ Die Wache auf dem Dach 19 wird mit direkten Steinwürfen geärgert und anschließend beim Herunterklettern harpuniert.
✪ Sind bis auf den gesuchten General alle anderen Gegner rund um die Verladestation beseitigt, betritt Natascha den Nachtklub 20. Kurze Zeit später folgt ihr der General. Sobald er den Nachtklub wieder verläßt, ist die Widerstandskämpferin im Besitz der gesuchten Geheimpläne. Jetzt müssen Natascha und die Commandos nur noch ins Fluchtboot 21 steigen, und Deine Missionen im „Auftrag der Ehre" sind erfolgreich beendet – doch „Commandos 2" ist schon in Arbeit!



Der Green Beret zeigt sich den Gegnern außerhalb des Bildes, während der Taucher südlich von 13 schon im Wasser wartet



Mit Zigaretten läßt sich die Streife zu den Blumenkästen locken



Kurz nachdem Natascha (rechts) den Nachtklub betreten hat, wird ihr der deutsche General (links) folgen

Text: Matthias Metzler

Airline Tycoon

Die Codes können an einer beliebigen Stelle im Spiel eingegeben werden.

Cheats

10.000.000 Geldeinheiten:
donaldtrump

Man erhält ein Notebook:
thinkpad

Alle Flüge werden auf dem Terminal angezeigt:
showall

Alle Berater werden aktiviert:
mentat

Kredite werden getilgt:
nodebts

Flughafen ausbauen:
expander

Alle Missionen sind verfügbar:
atmissall

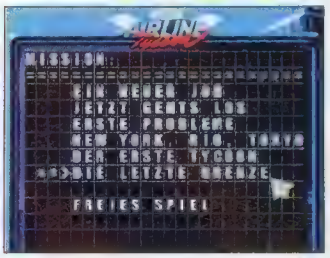
***donaldtrump**: Erhöht Euer Vermögen...*

...um 10.000.000 Geldeinheiten – und das, ohne einen Finger zu krümmen!

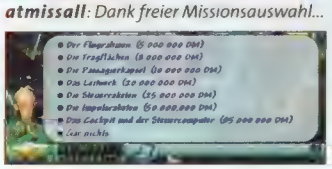
***showall**: Macht aus dürftigen Anzeigen voll funktionsfähige Terminals*

***mentat**: Mit derartigen Beratern kann eigentlich nichts mehr schiefgehen...*

***nodebts**: ...und falls doch, hilft Euch immer noch der mächtige Kredit-Tilger!*



***atmissall**: Dank freier Missionsauswahl...*



...könnt Ihr Euch sofort beim Bau einer Rakete beweisen – die zwar fliegen, aber keineswegs in die Luft gehen soll!

GTA London 1969

Gebt einen der folgenden Codes als **Spielernamen** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Unendlich viele Leben und sämtliche Waffen (Drückt [*] auf dem Ziffernblock für alle Waffen und um zusätzlich die Munition nachzuladen):
deathtoall

Levelauswahl:
flashmotor

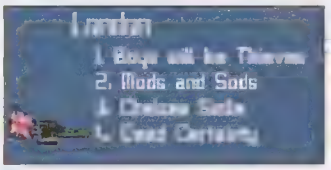
Unendlich viel Leben:
6661970

Punkte-Multiplikator, unendlich viele Leben und alle Waffen:
iamgod

999.999.999 Punkte, alle Waffen und alle Gegenstände:
herc

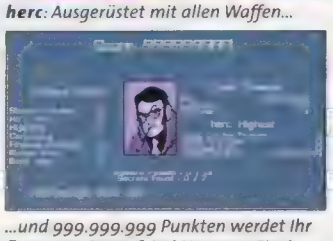
Sucht Euch einen harten Burschen...

*...und benennt ihn um zu **flashmotor***



Nun könnt Ihr alle Missionen anwählen

***herc**: Ausgerüstet mit allen Waffen...*



...und 999.999.999 Punkten werdet Ihr flugs zum Staatsfeind Nummer Eins!

„Rollcage": Durchgedrehte Typen wie die zwei hier fahren umgedrehte Wagen – kraß!

Rollcage

Gebt die Codes aus dem folgenden Kasten im **Hauptmenü** oder **während eines pausierten Spiels** ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Cheats

Debug-Menü:
iamalazybastard

Schwerer Schwierigkeitsgrad:
bigandpink

Profi-Schwierigkeitsgrad:
trotters

Spiegelverkehrte Strecken:
reflections

Mega-Geschwindigkeit:
wreckedonspeed

Scorpio-Liga:
givemescorpio

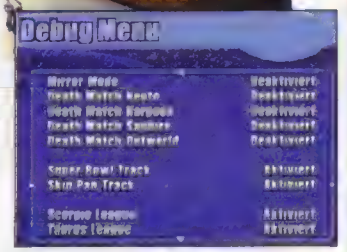
Taurus-Liga:
givemetaurus

Mondschwerkraft:
flymetothemoon

Flug-Modus:
jackimflying

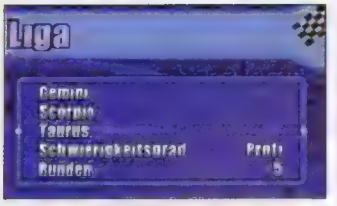
Normale Schwerkraft:
bringmebackdowntoearth

***iamalazybastard**: Dieses Outing als Faulpelz bringt Euch das Debug-Menü...*

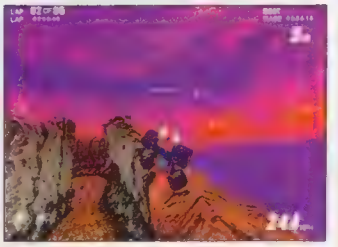


...in welchem Ihr verschiedene Optionen aktiviert. Andererseits könnt Ihr auch...

***reflections**: ...einige Optionen direkt mit einem Cheat anschalten, wie hier zum Beispiel die spiegelverkehrten Strecken!*



***trotters**: Mit Profi-Schwierigkeitsgrad...*



***jackimflying**: ...und dem Flug-Modus betrachtet Ihr die harten Grabenkämpfe auf der Strecke völlig losgelöst aus der sicheren Vogelperspektive!*

TOCA 2 Touring Cars

Gebt alle Cheats als **Fahrernamen** ein.

Cheats

Alle zehn Bonus-Strecken freischalten:
DOUBLE

Alle fünf Bonus-Autos freischalten:
CARTASTIC

Kampf-Modus:
OUCH

Gepolsterte Unfälle:
RUBBER

Horizont-Grafik verschwimmt:
HANGOVER

Nur Reifen, keine Karosserie:
SKINNY

Höhere Geschwindigkeit, Bremskraft und Bodenhaftung:
SKATES

Zwei neue Kameraperspektiven (Vogel- und Rückspiegel-Kamera):
TOPDOWN

***CARTASTIC**: Mit diesem Fahrernamen...*

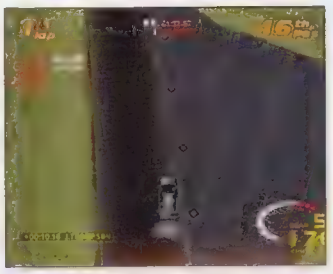
...werden fünf Bonus-Autos freigeschaltet, darunter auch der witzige Dreirad-Zweisitzer „Grinnall Scorpion"...

...und der bekannte „Jaguar XJ220"

***DOUBLE**: Die Teststrecke in Bolton...*

...ist einer der zehn Bonus-Tracks, auf denen Ihr Euch zusätzlich austoben könnt

***HANGOVER**: Was verschwimmt da vor Euren Augen? Der Horizont? Besser auf die Bremse treten – oder doch aufs Gas?...*



***TOPDOWN**: ...höchste Zeit, die Dinge mal in Ruhe von oben zu betrachten, um einen besseren Überblick zu gewinnen...*

...oder Ihr schaltet auf eine salomonisch zentrierte Sichtweise um (die Kamera befindet sich beim Rückspiegel)

***SKINNY:** Auch ein Wagen ohne Blech haut Eure Konkurrenten weich!*

Warzone 2100

Drückt während des Spiels **[T]** und gebt dann einen der Codes ein. Bestätigt die Eingabe mit **[RETURN]**, um den Cheat zu aktivieren.

Cheats

Gültig für Version 1.0
Anzahl der Bilder pro Sekunde (fps) und Daten der Grafik-Engine:
timedemo

Leichter Schwierigkeitsgrad:
easy

Normaler Schwierigkeitsgrad:
normal

Harter Schwierigkeitsgrad:
hard

Levelsprung:
hallo mein schatz

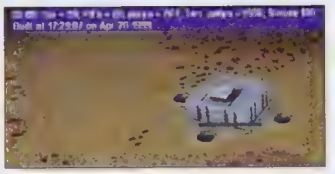
Gültig für Version 1.01
Missionsuhr anhalten:
time toggle

Zerstört alle sichtbaren gegnerischen Einheiten:
get off my land

Alle aktiven Forschungen sind abgeschlossen:
work harder

Die Stärke aller Einheiten erhöht sich um das Doppelte:
double up

Zeigt das Kompilierungsdatum des Spiels:
version

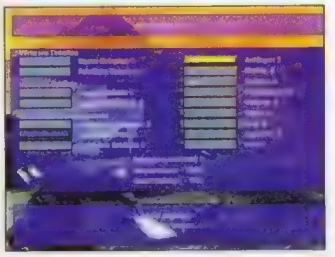


***timedemo**: Dank dieser Anzeige wißt Ihr genau, bei wieviel Bildern pro Sekunde aufgrund wievieler Polygone der Umgebung Euer Rechner in die Knie geht*

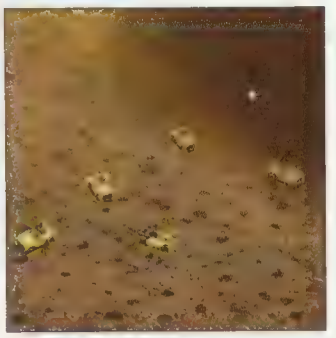
***hard**: Beim übelsten Schwierigkeitsgrad geben es selbst die Programmierer zu: Ab jetzt wird's richtig kniffelig!*

„TOCA 2 Touring Cars": Die Programmierer haben es geschafft, auf der Playstation ebenfalls eine grafisch und spielerisch gelungene Version zu erschaffen – bravo!

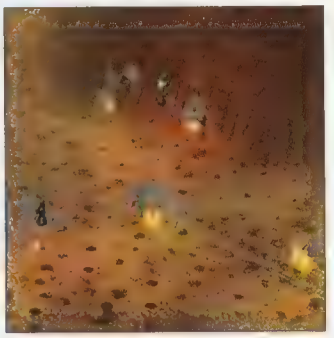
***hallo mein schatz:** ...ich liebe Dich, doch Levels spielen möcht' ich nicht...*



...drum geh' in den nächsten gleich, mich dorthin ohne Mühe schleich'!



***get off my land**: Der gezeigte Feind...*



...mußte hochst explosiv Land gewinnen

***work harder**: Mit etwas Zuckerbrot und einer gehörigen Portion Peitsche...*

...verzichten selbst die lahmsten Forscher auf die Mittagspause – Projekt fertig!

Text: Andreas von Lepel

RIDGE RACER TYPE 4

Damit Du bei Namcos schnellem Rennspiel keine Fehlzündung hast, steht hier alles über die besten Kurventechniken und das Extrem-Gegner-Blocking. Zudem erfährst Du, wie man alle 321 Autos erspielt.

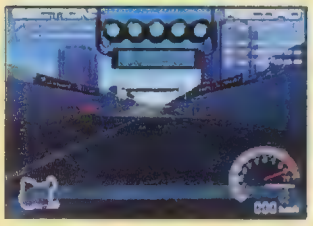
Frischer Lack und lange Beine: „RRT4" ist eindeutig ein Fun-Raser

Blitzschnell am Start

Blitzstart

Mit dieser Technik kannst Du aus dem zweiten Gang heraus starten und erfährst so eine wesentlich bessere Beschleunigung. Der Trick funktioniert allerdings nur bei sehr schnellen Wagen und natürlich mit manueller Schaltung.

Gib während des Countdowns Vollgas, so daß sich der Drehzahlmesser äußerst rechts befindet und der Motor aufheult. Sobald das „GO" auf dem Bildschirm erscheint, schalte auf der Stelle in den zweiten Gang. Die Räder greifen sofort auf dem Asphalt, und Dein Wagen schießt förmlich nach vorne.



Gib Vollgas und warte, bis „GO" auf dem Bildschirm erscheint. Die Reifen drehen anfangs wegen hoher Drehzahl durch...

...gib weiter Gas und schalte sofort in den 2. Gang hoch. Dadurch greifen die Räder und der Wagen rast los!

Bremsstart

Diese Start-Technik ist der des Blitzstarts sehr ähnlich: Gib während des Countdowns Vollgas und drücke kurz auf die Bremse, sobald die Ampel „GO" anzeigt. Dadurch greifen die Räder auf dem Asphalt, und Dein Wagen fährt mit hoher Drehzahl los. Zeitpunkt und Dauer des Bremsens hängen natürlich stark vom Wagen ab – eine gewisse Übung ist also nötig.

Volle Garage

Die 320 Autos

Diese Tabelle zeigt, welche Plätze Du in den jeweiligen Rennen belegen mußt, um möglichst schnell alle 20 Autos einer Team/Wagen-Kombination zu erspielen. Insgesamt gilt es, den Grand Prix siebenmal und den Extra-Trial einmal durchzuspielen – nimm Dir schon mal am Wochenende nichts vor!

Wenn Du etwa im „1st HEAT" im ersten Rennen Erster und im zweiten Rennen Dritter wirst, so darfst Du im „2nd HEAT" mit einem Wagen der Klasse 03 fahren.

1st HEAT			2nd HEAT		FINAL GP		OVAL	Extra-Trial
K 01	2-3		K 02	2-2	K 06	1-1-1	K 13	1
K 01	1-3		K 03	2-2	K 07	1-1-1	K 14	1
K 01	1-2		K 04	2-2	K 08	1-1-1	K 15	1
K 01	1-1	S	K 05	2-2	K 09	1-1-1	K 16	1
		L	K 05	1-2	K 10	1-1-1	K 17	1
		L	K 05	2-1	K 11	1-1-1	K 18	1
		L	K 05	1-1	K 12	1-1-1	K 19	1
K 20 (Gewinne das Trial mit einem Wagen einer beliebigen Klasse)								

Das bedeuten die Abkürzungen

- K Wagenklasse
- x-y Belege im ersten Rennen den x. Platz und im zweiten Rennen den y. Platz
- S An dieser Stelle den Grand Prix speichern
- L An dieser Stelle den zuvor gespeicherten Grand Prix laden

Beste Kurvenlage

Drift- und Grip-Technik

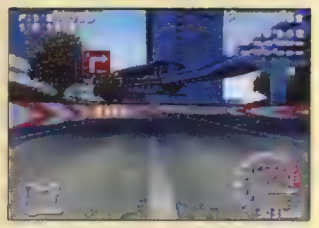
„Mit welcher Technik komme ich am besten um die Kurve?" – Als Antwort auf diese Frage stehen Dir zwei Methoden zur Auswahl: Grip oder Drift.

Beim Driften rutschen die Hinterreifen des Fahrzeugs weg, so daß das Heck zum Kurvenäußeren ausbricht. Beim Grip handelt es sich um die normale Fahrweise, bei der die Fliehkraft nach außen durch Reduzieren der Geschwindigkeit verringert wird, um einen engeren Kurvenradius zu erreichen.

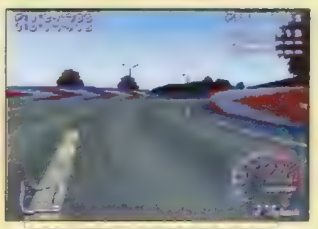
Du kannst mit jedem Wagen Grip- oder Drift-Kurventechniken anwenden, wobei sich die Autofirmen auf je eine Technik spezialisiert haben: Assoluto und Lizard bauen Drift-geeignete Wagen, Terrazi und Age solo haben sich auf Grip-Fahrzeuge spezialisiert. Im folgenden werden die Eigenschaften dieser Techniken erläutert.

Drift: Um mit dem Wagen zu driften, mußt Du das Lenkrad in Kurvenrichtung einschlagen. Laß dann das Gaspedal los und tippe es kurz wieder an, damit die Hinterreifen nach außen rutschen. Du befindest Dich jetzt im Drift. Die Richtung des Driftens beeinflußt man einerseits durch sensible Lenkradsteuerung und andererseits über das Gaspedal. Je stärker Du Gas gibst, desto stärker drehen die Reifen durch und lassen den Wagen immer weiter rotieren.

Um den Wagen wieder nach vorne auszurichten, mußt Du zum einen vom Gas gehen und so die Drehzahl verringern. Zum anderen gilt es, das Lenkrad kontrolliert in die entgegengesetzte Richtung einzuschlagen und gefühlvoll gegenzulenken.



Mit der Drift-Technik kannst Du auch eine 90-Grad-Kurve nehmen...



...so ist es also nicht allzu schwierig, den Gegner in der Kurve zu überholen

Grip: Kurz vor Erreichen der Kurve mußt Du das Gaspedal abwechselnd loslassen und wieder drücken, um die Geschwindigkeit zu verringern und durch die Kurve zu fahren. Bist Du zu schnell, ist die Bremse zu Hilfe zu nehmen. Solltest Du das Gaspedal einmal zu lange losgelassen haben, werden Deine Hinterreifen bei der nächsten Beschleunigung seitlich ausbrechen, und Du wirst ungewollt driften.

Sobald sich Dein Wagen nach der Kurve nach vorne ausgerichtet hat, kannst Du wieder Vollgas geben. Fahre in jedem Fall die Kurve von außen nach innen und wieder nach außen, um einen möglichst geraden Weg zu beschreiben. Sollte die Kurve zu steil sein, kannst Du auch mit jedem Grip-Auto ein wenig driften.

Regel: Wer die Schnauze vorne hat, bremst den Gegner aus!

Rüpel am Steuer

Rempeln und Blocken

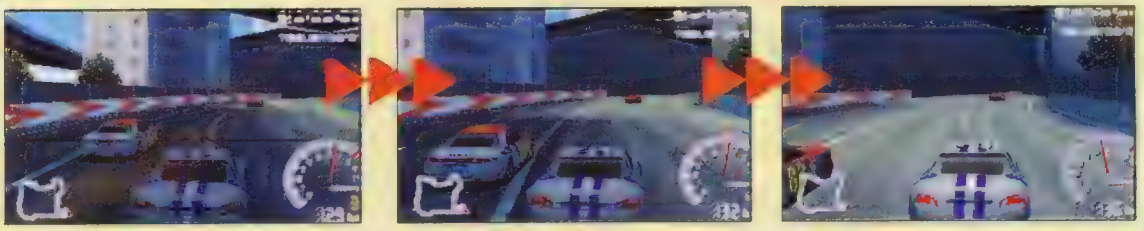
Vorsicht beim Überholen: Bei Überholversuchen findet eine Berührung mit anderen Autos relativ häufig statt. Generell gilt, daß immer das hintere Auto bei einem Kontakt an Geschwindigkeit verliert. Das vordere wird zwar ein wenig durchgeschüttelt, hat aber ansonsten mit keinerlei Einbußen zu rechnen. Versuche also immer, das direkte Auffahren von hinten zu vermeiden und den Rivalen statt dessen beim Überholen seitlich zu berühren. Dadurch reduzierst Du die Geschwindigkeit des anderen Wagens und wirst nicht gleich beim kleinsten Fahrfehler wieder eingeholt.

In den Kurven solltest Du immer auf der Innenseite überholen und aufpassen, daß Dein Wagen allenfalls an der Seite oder am Heck berührt wird

Behindere Deine Gegner: Versucht Dich ein anderes Fahrzeug zu überholen oder bist Du selbst am Überholen, solltest Du versuchen, den Weg Deines Gegners zu blockieren. Dabei muß das eigene Heck die Front des Mitstreiters berühren. Dies führt zum Geschwindigkeitsverlust des gegnerischen Wagens und sichert Dir Deine aktuelle Plazierung. Besonders praktisch: Fährst Du in der Cockpit-Perspektive, siehst Du den Hintermann im Rückspiegel rechtzeitig kommen und kannst ihm ganz bewußt den Weg versperren!

Deine Chancen in den Kurven: In der Regel fahren Deine Computergegner extrem vorsichtig und bremsen vor Kurven stark ab. Besonders die Fahrer im hinteren Teilnehmerfeld scheinen ihre Autos sprichwörtlich um die Kurven zu tragen. Dabei gilt: Je schärfer die Kurve, desto stärker der Einsatz ihrer Bremse. Daher besteht für Dich die größte Chance zum Überholen in den Kurven. Fährst Du einen Drift-Wagen, solltest Du den Gegner möglichst auf der äußeren Spur überholen, während Du in einem Grip-Wagen meistens die innere Spur bevorzugst.

Welche Methode Du anwenden solltest, hängt natürlich von weiteren Bedingungen ab, wie Geschwindigkeit, Kurvenverlauf und Fahrverhalten des anderen Autos. Fährt letzteres zum Beispiel während der gesamten Kurve auf der äußeren Fahrbahn, ist Überholen auf der Innenseite natürlich stets ratsamer. Aber aufgepaßt: Deine Rivalen haben die Angewohnheit, kurz vor den Kurven noch einmal die Spur zu wechseln. Gib also besonders acht, wenn Du Dich zusammen mit einem anderen Fahrzeug einer Kurve näherst – sonst hast Du leicht das Nachsehen!



Fährt der Gegner auf der Kurvenaußenseite, solltest Du ihn innen überholen, ohne zu driften. Fährst Du einen Drift-Wagen, gehe beim Lenken ein paarmal kurz vom Gas, um an Geschwindigkeit zu verlieren und nicht zu schleudern

Beim Überholen auf der Kurveninnenseite kannst Du ruhig auch einmal versuchen, den vorderen Wagenteil Deines Rivalen zu berühren. Diese Aktion kostet Dich nämlich keinerlei Geschwindigkeit, sorgt aber für schlechte Laune beim Gegner, da dieser erheblich langsamer wird

Rasanter Aufstieg: vom bildhübschen Starter-Girl zur Edeltramperin in unter 5 Sekunden!

Wähle unter vier Herstellern mit jeweils 20 Flitzern und vier Teams = 320 unterschiedliche Autos!

SCREENFUN AKTION!

Fun für Hobby-Raser: 1 Special Edition des Spiels „Ridge Racer Type 4" und 10 offizielle Lösungsbücher warten auf ihre stolzen Gewinner! Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 114. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Pac-Man

Der 321. Wagen

Der Spielhallenautomat mit dem kleinen gelben Pillenschlucker sorgte 1980 für Namcos weltweiten Durchbruch. Grund genug, ihm eine Gastrolle in ihrem besten Playstation-Racer zu geben! Das Pac-Man-Auto ist allerdings gut versteckt. Es kann erst ausgewählt werden, wenn Du alle 320 Wagen erspielt beziehungsweise auf der PocketStation gesammelt hast. Keine allzu leichte Aufgabe, denn alleine für die 20 Autos einer Team/Hersteller-Kombination brauchst Du bereits über fünf Stunden (siehe dazu die Tabelle auf der vorherigen Seite).

Erst wenn Du alle 320 Wagen erspielt oder mit Hilfe der PocketStation gesammelt hast, darfst Du das Pac-Man-Auto als neuen Wagen in Deiner Garage begrüßen

Sobald es dunkel wird, schaltet Pac-Man seine Birne ein. Auf Nachtstrecken und in Tunnels leuchtet er wie eine Laterne, wie ein freundlicher Halloween-Kürbis

Mit dem Pac-Man-Auto kannst Du hervorragend driften. Tip für Profi-Fahrer: In der Cockpit-Perspektive merkt man sein Schaukeln besonders deutlich – bitte anschnallen!

INFO

Analog ist nicht gleich analog!

Toll: Gegenüber der japanischen Version von „Ridge Racer Type 4" wird bei der deutschen Version der Analog-Stick des Dual-Shock-Controllers unterstützt.

Aber die Sache hat leider einen Haken: Das imaginäre Lenkrad läßt sich nicht so weit einschlagen wie etwa das des „negCon"-Controllers oder eines richtigen Lenkrads. Und das wiederum bedeutet, daß Du gegenüber den anderen Analog-Geräten bei scharfen Kurven immer das Nachsehen hast...!

Trotzdem: Besser als die Richtungstasten ist der Analog-Stick allemal.

Text: Frank Glaser, Michael Martin

Moto Racer 2

Gebt im Hauptmenü die im Kasten genannten Cheats ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren. Als Bestätigung blitzt der Screen kurz auf.

Cheats

Schnellere Motorräder:
↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗

Gegnerische Fahrzeuge sind auf 50 km/h beschränkt:
○ □ → ← L1 R1 ⊗

Gebt die Cheats hier im Hauptmenu ein

↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗: Mit lachhaft schnellen 405 km/h ist der erste Platz nichts sonderlich Berühmtes mehr...

○ □ → ← L1 R1 ⊗: Dank Eurer fiesen Sabotage (Kartoffeln im Auspuff? Sekundenkleber statt Kettenfett??) fahren Eure Gegner nur noch maximal 50 km/h!

NBA Live 99

Geht bei den **Spieleinstellungen** zu der Aufstellung und dann zu den eigenen Teams. Stellt dort eine der unten aufgeführten Mannschaften her. Beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung!

Nach der korrekten Eingabe fragt Euch das Spiel dann noch, ob Ihr die Mannschaft aktivieren wollt.

Cheats (Mannschaftseinstellungen)

Stadt:
Hitmen

Name für 1. geheimes Team:
Coders

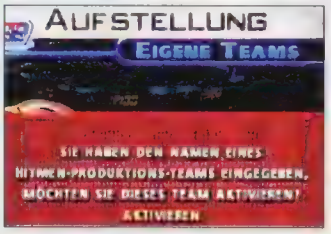
Name für 2. geheimes Team:
Idlers

Name für 3. geheimes Team:
Pixels

Geht zuerst in die AUFSTELLUNG...

...und dann zu EIGENE TEAMS

*Dort gebt Ihr als Stadt immer **Hitmen** und dann den Namen eines der im Kasten aufgeführten geheimen Teams ein, hier zum Beispiel die **Coders**...*



...die Ihr anschließend noch aktiviert

*Jetzt treten die **Coders** (übrigens Slang: für Programmierer) gegen die **Pixels** an*

Need for Speed: Brennender Asphalt

Gebt im vierten „NFS" die Codes als **Spielernamen** ein, um die entsprechenden Bonus-Fahrzeuge im „Probefahrt"-Modus spielen zu können.

Cheats

Titan:
Hotrod

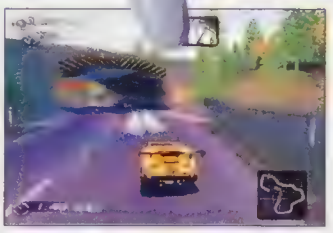
Helikopter:
Whirly

Phantom:
Flash

***Hotrod**: Jeder richtige Cheat...*

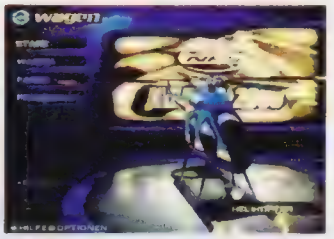
...wird mit dem gezeigten Satz bestätigt

Der Titan, ein extrem tief gelegtes überdimensioniertes Reifenmonster...

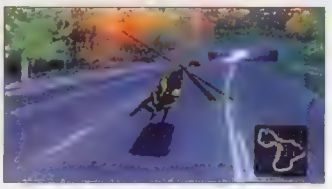


...gibt in jeder Kurve kraftig Gummi!

***Flash**: Auch das zweite Sonderfahrzeug, der Phantom, verdient noch die Bezeichnung „Auto", ganz im Gegensatz...*



...zu diesem wendigen Heli, mit dem Ihr...



*...dank **Whirly** ebenfalls die Straßen unsicher machen könnt (Vorsicht: Tunnel)*

R-Type Delta

Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr zuerst einen Satelliten einsammeln. Drückt anschließend START, um das Spiel zu pausieren und gebt nun einen der folgenden Cheats ein.

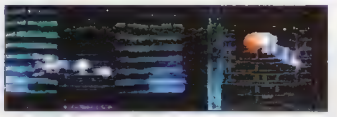
Cheats

Rotes Waffen-Power-Up
Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + □

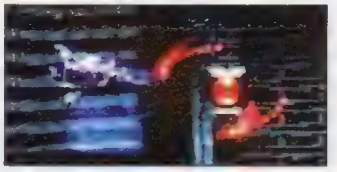
Blaues Waffen-Power-Up:
Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + ⊗

Gelbes Waffen-Power-Up:
Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + ○

Volle Force-Power:
Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander ← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + △



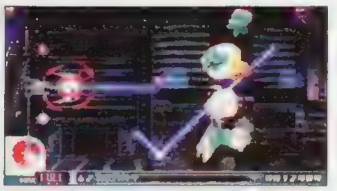
Ballert zuerst die Zubringer-Rakete ab...



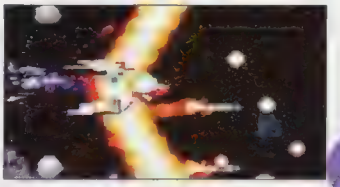
...und sammelt das freiwerdende Symbol für Euren treuen Satelliten ein

Aktiviert jetzt die Pause, gebt einen der Cheats ein und kehrt ins Spiel zurück

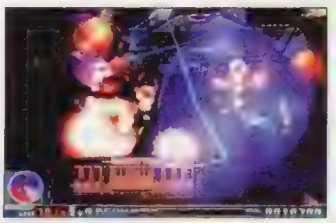
L2 + (← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + □):
Mit dem roten Power-Up bekommt Ihr den „doppelten Sinusschuß"...



L2 + (← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + ⊗):
...mit dem blauen die Laserstrahlen...



L2 + (← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + ○):
...und dank des gelben Power-Ups den zweigeteilten Flammenstrahl!



L2 + (← → ↑ ↓ → ← ↑, ↓ + △): *Mit der voll aufgeladenen Force-Power könnt Ihr ein gnadenloses Blitzgewitter auf Eure Gegner prasseln lassen – auf zur Jagd!*

Nach langer Pause lebt „R-Type" jetzt auf der Playstation und dem Game Boy Color weiter!

Rollcage

Gebt die Cheats als **Paßwörter** ein.

Cheats

„Mega-Zeitrennen"-Modus:
HEMPCMDD

Alle Ligen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" verfügbar:
EEFNIEBA

Alle Ligen im Schwierigkeitsgrad „Profi" verfügbar:
EEFPHMBC

Wählt in den „Optionen" den Menüpunkt „Passwort" aus...

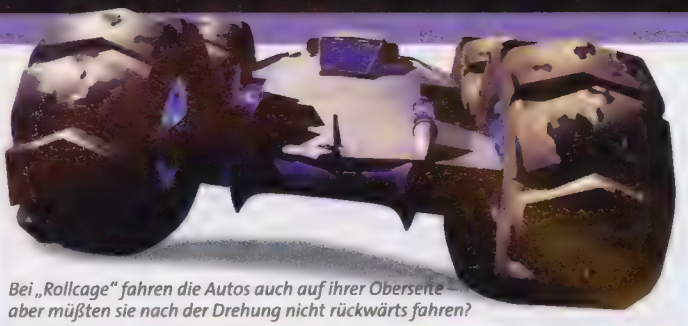
*...und gebt zum Beispiel den gezeigten Cheat **HEMPCMDD** ein*

Die richtige Eingabe wird bestätigt

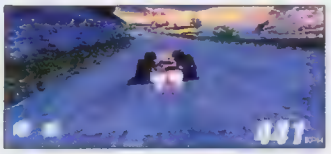
Nun könnt Ihr im „Benutzer-Setup" die neue Option „Mega-Zeitrennen" an- und auch wieder abschalten!

EEFPHMBC: *Dank dieser Schummelei könnt Ihr im Schwierigkeitsgrad „Profi"...*

...auf sämtliche Ligen zugreifen



Bei „Rollcage" fahren die Autos auch auf ihrer Oberseite – aber müßten sie nach der Drehung nicht rückwärts fahren?



Allerdings brausen die Gegner der Profi-Klasse in der Taurusliga aberwitzig schnell dahin – gewartet wird da nicht!

WCW vs. NWO Thunder

Ihr gebt die nachfolgenden Codes im **Optionsmenü** des Spiels ein.

Cheats

Große Köpfe:
7x R1, R2 SELECT

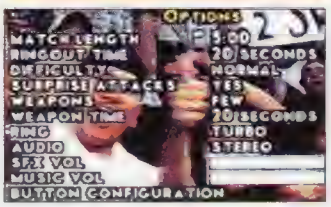
Große Hände, Füße, Köpfe und Waffen:
7x R2, R1 SELECT

Filmsequenzen sehen:
Mit →+⊗ zur nächsten Sequenz wechseln, mit ←+⊗ zurück und START zum Beenden:
4x R1, 4x L1, SELECT

Bonus-Wrestler:
4x R1, 4x L1, 4x R2, 4x L2, SELECT

Ringauswahl:
Bewegt den Cursor in der Ringauswahl auf „TURBO" und drückt dann die Tastenfolge R1 R2 R1 R2 SELECT. Nun könnt Ihr durch weiteres Betätigen von SELECT die neuen Kampfarenen durchschalten:

Parking Lot	Rooftop
Castle	Space Station
Stone Henge	Uso
Xtreme	Barnyard
Hades	Frontier
Garden	The Box
Undersea	Cage



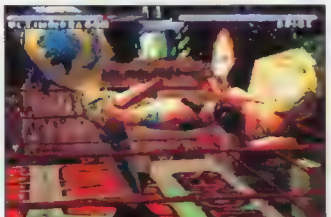
Alle Cheats werden in dem sehr ausführlichen Optionsmenü aktiviert

4x R1, 4x L1, SELECT: *Muskelshow – in den Videos werden die Kämpfer in all ihrer eingeölten Pracht vorgestellt*

4x R1, 4x L1, 4x R2, 4x L2, SELECT: *Mit den zusätzlichen 96 Kämpfern kommt Ihr auf insgesamt 128 Charaktere – darunter so manch seltsame Typen, Kühe und andere Ausgeburten*

Dank der Ringauswahl könnt Ihr auf dem britischen Stonehenge den halbfertigen „Wireframe" gegen „Bessie"...

...oder im Hades, dem Reich der Toten, die Ameise „Adam" (von „Adam and the Ants") gegen „Chrome Dome" hetzen



7x R2, R1 SELECT: *Große Köpfe sind natürlich gute Ziele für Riesenwatschen!*

XGames Pro Boarder

Alle Cheats werden im **Paßwort-Menü** des Spiels eingegeben.

Cheats

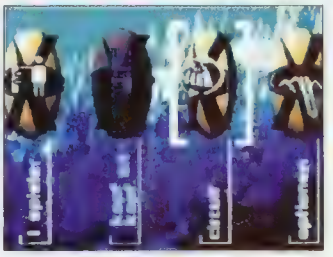
Circuit-Modus:
⊗◎⊗△△□

Extra-Boarder Ollie B.:
△⊗□⊗△◎

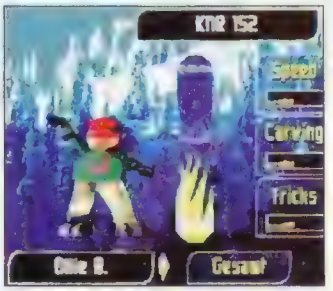
Alle Strecken:
□△⊗□◎◎

Gebt die Cheats als Paßwörter ein

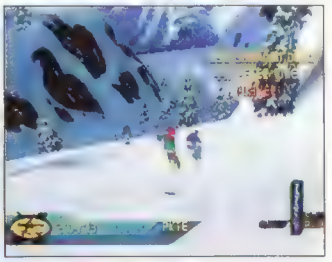
⊗◎⊗△△□: *Diese Kombination...*



...schaltet den Circuit-Modus frei



△⊗□⊗△◎: *Der erschummelte Extra-Boarder namens Ollie B. ...*



...ist klein, nicht besonders schnell und hat auch keine tollen Tricks drauf – er ist leider halt einfach nur neu

KARSTADT

Mario Pak
249.-

Mach Dich auf die Konsolen!

STAR WARS RACER
CASTLEVANIA
Je **129.95**

MISSION IMPOSSIBLE
99.95

SOUTH PARK
119.95

NEED FOR SPEED IV
METAL GEAR SOLID
DIVER'S DREAM
Je **99.95**

FINAL FANTASY VII
49.95

699 2 3879

Teil 1

Beetle Adventure Racing

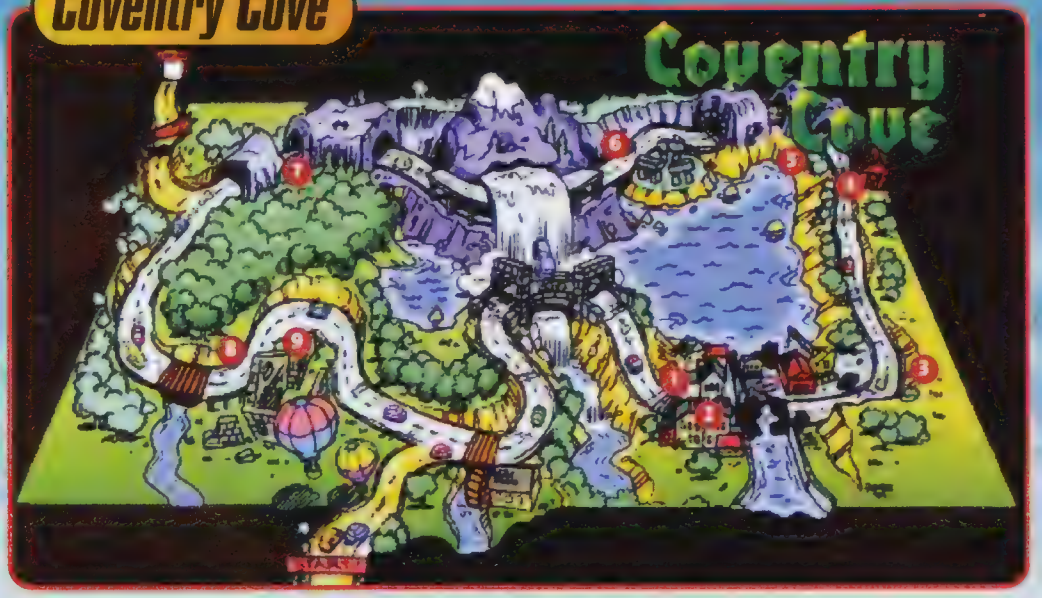
Ohne das Wissen um Abkürzungen ist die Konkurrenz in diesem rasanten Sommer-Hit kaum zu schlagen. Nun gut, der Meisterkäfer verrät Dir geheime Pfade, versteckte Höhlen und den rechten Weg zum Siegesthron.

Wer in „Beetle Adventure Racing" alle Cheats und Kampfzonen entdecken möchte, für den gilt das Motto „Sammeln statt Rempeln". Das Geheimnis des kunterbunten Käferrennens von Electronic Arts liegt nämlich im Ergattern der großzügig verteilten Bonus-Schachteln, die man auf den Strecken und in den versteckten Seitengassen findet.

Die Blöcke mit den Zahlen beschenken Dich beim wüsten Crash mit Punkten. 100 davon gibt es auf jeder Piste einzusammeln. Wenn Du einmal pro Rennen die normale Strecke fährst und Dir in der zweiten Runde sämtliche Nebenstraßen vornimmst, wirst Du sie alle ohne Probleme finden. Als Belohnung winken Continues sowie bei vollständigem Einsammeln die zusätzlichen geheimen Kampfarenen.

Ziemlich rar dagegen sind die roten Blumenschachteln, sie schalten bei einer Qualifizierung für das nächste Rennen je eine Mogeloption im Cheat-Menü frei. Aber dafür gibt es ja diese Fahrtbeschreibung mit allen Seitenwegen und den Cheat-Kisten – und natürlich den zweiten Teil der Lösung im nächsten Heft!

Coventry Cove



Die Stadt am Berg wimmelt nur so von Seitengassen: Die erste Nebenstraße findest Du gleich nach den ersten Häusern auf der linken Seite 1.

Rase durch das Schaufenster des Einkaufsladens, um die Fünf-Punkte-Kiste zu ergattern. Hast Du die Einfahrt verpaßt, beachte wenige Meter weiter die Telefonzelle auf der rechten Seite: Hier biegt eine zweite Straße von der Hauptpiste ab 2, als Belohnung gibt es vier Bonuspunkte!

Nach dem großen Sprung über den Kanal wartet auf dem gelben Platz links eine Blumenkiste mit dem Radar-Cheat, und auf der rechten Seite befindet sich ein Zugtunnel für neugierige Besucher 3.

Auf dem Gipfel des folgenden Berges solltest Du die Scheune 4 genau unter die Lupe nehmen: Im linken Heuhaufen findest Du eine weitere Blumenkiste für das Cheat-Menü. Und in der Scheune selbst wartet eine Kiste mit fünf Punkten – brettere einfach durch das Tor! Nach der Scheune folgt dann eine scharfe Linkskurve: Nütz' den Felsen links als Sprungschanze aus und hüpfe auf die große Insel 5 mit der nächsten Blumenkiste (Kampf-Cheat). Es folgt ein steiler Paß zu einem Tunnel: Am rechten Rand steht ein Felsen, der die Einfahrt zur alten Mine 6 markiert. Nach einem weiteren Tunnel folgt ein Geheimgang mit 17 Bonus-Punkten – halte Dich in der Linkskurve ganz innen und düse auf den grasbewachsenen Seitenpfad 7.

Den letzten Geheimpfad erreichst Du über die Sprungschanze links an der Straße vor der Burg 8: Wer Höhenangst hat, nimmt besser den Nebeneingang 9 auf der rechten Seite nur wenige Meter später.

1 Nach den ersten Häusern im Dorf findest Du links eine Seitengasse...

...die Dich zu Punkten, aber auch zu einer der vielen Sprungschanzen führt

6 Kurz vor dem Tunnel markiert ein Fels am Straßenrand die Auffahrt...

...zur geheimen Mine, einem Paradies für ambitionierte Punktesammler

Der „New Beetle": In Amerika wurde der Käfer in kürzester Zeit zum Renner, in Europa holpert er wegen seines zu hohen Preises noch über die Startlöcher

Mount Mayhem

Am Fuß der eisigen Berge findest Du die erste Abkürzung gleich wenige Meter nach der Startlinie, an der Du in die Hauptstrecke einbiegst: Rechts am Straßenrand befindet sich ein großes Hotel, bei dem Du einfach quer über die Veranda rumpelst 1.

Im Dorf angekommen, hüpfst Du rechts – 90°-Kurve! – durch die Garage auf die Skischanze 2. Für diesen Sprung benötigst Du allerdings eine Menge Anlauf. Statt der Skischanze kannst Du aber auch nach links hüpfen und Dir die Blumenkiste mit dem Energie-Cheat schnappen.

Es folgt eine lange Brücke mit einem Loch: Gebrauche den Erdhaufen links als Schanze 3 und springe darüber.

Nach einer scharfen Linkskurve entdeckst Du links einen gefrorenen See samt Wasserfall: Brettere mit Vollgas durch das Eis – Du gelangst in eine Höhle 4. Nach dem Kristalltunnel nehmen erfahrene Beetle-Piloten den Supersprung durch die Höhle 5. Flitze dafür links oder rechts am Eingang vorbei zur Rampe oben. In der folgenden Höhle besteht die Wahl zwischen zwei Straßen (Verzweigung). Nimm am besten die linke und hole Dir nach der Brücke die Blumenkiste links.

Nach dem letzten Tunnel weicht der Schnee. Am Anfang der Linkskurve findest Du eine Schotterstraße 6, die nach rechts abzweigt. Auch die dritte Blumenkiste mit dem Farben-Cheat findest Du zu Beginn der Kurve: Halte am ersten Pfeilschild an und düse, ohne zu zögern, ins Gebüsch nach rechts.

1 *Um einen Supersprung zu wagen, bretterst Du wenige Meter nach der Zielgeraden nach rechts über die Veranda des monströsen Hotels...*

...dort wartet am Ende des Vorbaus eine brüchige Leitplanke auf Dich, die zeitgleich mit Dir in die Tiefe stürzt

3 *Hinter der beschädigten Brücke hältst Du am linken Straßenrand nach dem gefrorenen See mit dem Wasserfall Ausschau*

1 *Achte auf die braunen Spuren rechts: Der Dschungelweg nach der Zielgeraden ist leicht zu erkennen...*

...der Trampelpfad führt Dich zu einem geheimen Stelzenhaus, in dem sich eine der begehrten Cheat-Kisten befindet

4 *Nur wenn Du absolut schwindelfrei bist, solltest Du die Abkürzung über die Holzstege an den Docks nehmen – am Ende geht's in die Luft!*

Inferno Isle

Noch abenteuerlicher geht's auf der Vulkaninsel zu: Vor dem ersten Tor zum Dinosaurierwald zweigt ein Schotterweg 1 nach rechts ins Gebüsch ab. Er führt Dich zu einem versteckten Haus im Dschungel. Dort gibt's eine Blumenkiste mit dem Feld-Cheat.

Bei den ersten Häusern der Stadt macht die Straße eine leichte Linkskurve. Halte Dich innen und flitze durch den Tunnel links 2. Ein paar Meter weiter befindet sich auf der rechten Seite die Einfahrt (90°-Kurve) zu einer Nebenstraße geradewegs den Berg hinunter 3. Zu waghalsigen Sprüngen laden dann die Schanzen im Hafen am Ende des Dorfes ein. Biege einfach nach links auf die Holzstege ab 4.

Gleich nach der Eisenbahnbrücke erwartet Dich eine holprige Fahrt über den Berggipfel: Nimm die Schotterstraße rechts und fetze mit Schwung durch die Barriere 5. In der Lavahöhle verzweigt die Straße zweimal: Die Computerpiloten düsen immer nach rechts, links findest Du Bonus-Schätze 6.

Nach der Vulkanhitze solltest Du Dich am Strand erholen. Fahre dazu in der Rechtskurve links durch die beiden Pfeilschilder 7. Es folgt eine kaputte Brücke: Düse vorbei, laß Dich runter zum Strand fallen und flitze dort in die Höhle 8. Bist Du über die Brücke gesprungen, gelangst Du an die Festung, die mit einem kleinen Schlenker nach links durchquert wird 9. Nach der letzten Runde knatterst Du durch das brennende Dorf, im letzten Haus links findest Du den Zeitlimit-Cheat.

Text: Oliver Ehrle

Beetle Adventure Racing

Sunset Sands

Heiß her geht es in der Wüste: Gleich zu Beginn findest Du beim zweiten Sandhaufen rechts einen Felsen, dahinter befindet sich der Ladybugs-Cheat.

Nach dem Sprung auf die Hauptstrecke nützt Du die Sanddüne rechts als Sprungschanze zum Felsengesicht (1). In den Dünen vor der Spirale geht's zum Schotterweg nach links (2). Um den Handbreak-Cheat freizuschalten, nimmst Du die zwei Sprünge. Statt dann ins Holztor zu brettern, suchst Du jedoch rechts im Abseits.

Am Ausgang des Wassertempels findest Du links eine Mine (3), Du kannst sie gar nicht verfehlen. Bevor Du den Sprung über die Lava-Schanze (4) wagen darfst, mußt Du noch die Holzbarrikaden ganz oben im Wassertempel durchbrechen (5). Wer gleich nach dem Eingang im 90°-Winkel um die Ecke schleudert, darf übrigens auch an der Fontäne vorbei abkürzen!

Zwei Sprünge nach dem Lava-See landest Du auf einer Straße mit einer großen roten Fläche vor einem Schild: Stell Dich auf die Fläche, betätige die Hupe, und ein Aufzug führt Dich in einen Geheimgang (6).

Im Dorf findest Du eine Seitenstraße auf der rechten Seite (7), und auf dem Marktplatz solltest Du rechts die Holzkonstruktionen nach dem Hindernis-Cheat durchstöbern.

Nach dem Dorf geht es auf einen großen Tempel zu: Nimm erst die Abzweigung auf der linken Seite (8), und nach dem Tempel findest Du einen Pfad auf der rechten Seite (9). In der anschließenden Höhle darfst Du zum Schluß ruhig geradewegs über den funkelnden Altar fetzen (10).

(3) Den versperrten Eingang der Mine (nach dem Wassertempel) öffnest Du nach bewährter Kamikaze-Methode

(8) Biegst Du vor dem großen Tempel links von der Straße ab, so gelangst Du zur Tempelterrasse

Die Luft hat keine Balken – trotzdem brettert der Beetle immer wieder über wahnwitzige Sprungschanzen

Im zweiten Teil gibt's die letzten beiden Kurse – abgefahren!

Besuchen Sie uns auch im Internet: http://www.expert.org

expert

Preiswert und kompetent!

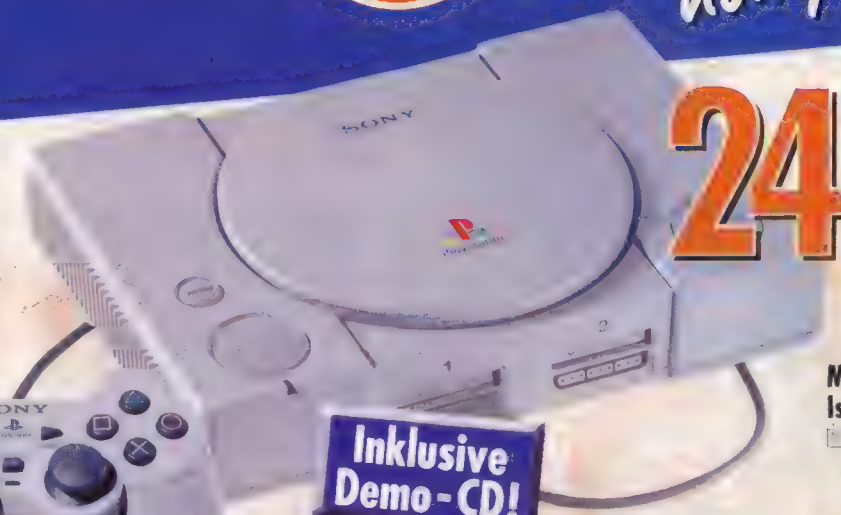
TYPISCH EXPERT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

PlayStation

Playstation mit Dual Shock Analog Controller

- Die Soundscape-Funktion sorgt für eine individuell gestaltete Lightshow, während ihr Audio-CDs abspielen könnt.



249.– DM
€ 127.31

Inklusive Demo-CD!

Memory Card Smoke Grey + Island Blue

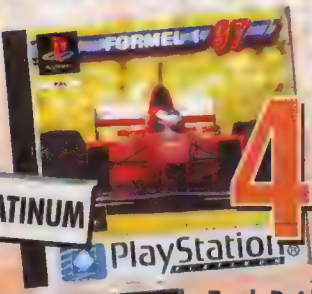
- Zum Abspeichern von Highscores und Spielständen.

je DM 29.–
€ 14.83

GET the KICK!

Formel 1 '97 Platinum

- Offizielle Lizenz der FIA
- Mit allen Teams und Strecken der 97er Saison und LIVE-Kommentaren von Heiko Waßler und Hans-Joachim Stuck



Erhältlich ab 25.06.

49.– DM
€ 25.05

V-Rally 2

- Teste die perfekte Verbindung zwischen echter Rally u. Videospiel
- 18 offizielle World Rally Cars der Saison 1999
- Tauche ab in die Welt des Motorsports und erlebe Rennfeeling pur ...

Erhältlich ab 28.06.

DM 99.–
€ 50.62

Tomb Raider II Platinum

- Begebe dich zusammen mit Lara Croft auf die Spur des Dolches von Xian., einer mystischen Waffe, deren Entdeckung eine unvorstellbare Macht verleiht...

49.– DM
€ 25.05

Anna Kournikovas Smash Court Tennis

- Auf mehr als zehn unterschiedlichen Courts in verschiedenen Städten darfst du die russische Tennisgröße – im Comic-Style – über den Platz jagen!

89.– DM
€ 45.50

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise.

GAME BOY

Montezuma's Return!

Das Game-Boy-Color-Remake dieses knochenharten Hüpfspiel-Klassikers ist noch genauso schwer wie früher – frustrierte Spieler summen leise „Danke, für diese guten Passcodes, danke, für jeden neuen Cheat...".

Cheats & Passcode

Unendlich viele Leben:
ELEPHANT

Alle Türen aufgeschlossen:
SUNSHINE

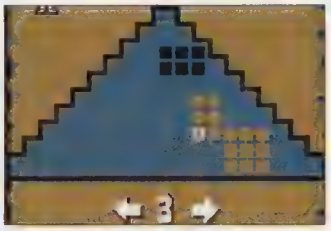
Das Spiel kurz vor dem letzten Boß beginnen:
6JYBSPPJ

Wählt im Titelbild PASSWORD...

*...hier werden nämlich auch die Cheats eingegeben, zum Beispiel **ELEPHANT**...*

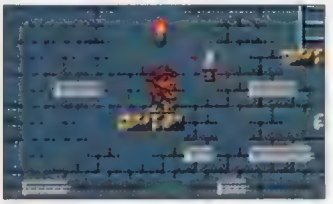
...ab jetzt können beliebig viele Indiana-Jones-Verschnitte in den Tod rutschen, das Leben geht trotzdem weiter!

***SUNSHINE**: Verschlossene Türen? Ach, Pipifax, Anfängerkram, ist mir doch egal!*



***6JYBSPPJ**: Dieser Passcode transportiert Euch an die weiß markierte Stelle in der dritten Pyramide. Von hier aus...*

...geht Ihr dann weiter durch die Tore



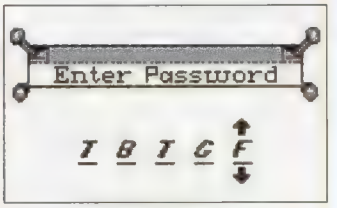
Es erwarten Euch unter anderem fiese Hüpfeinlagen auf Plattformen, die in gewissen Zeitabständen verschwinden

Oddworld Adventures

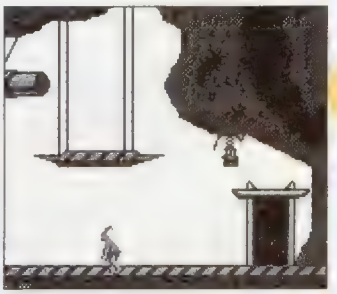
Passcodes

Level 2-0: **JCBCM**	Level 2-4: **JTCCJ**	Level 3-1: **TBKCL**
Level 2-1: **JMBCC**	Level 2-5: **STCCS**	Level 3-2: **TBTCB**
Level 2-2: **JMCCB**	Level 2-6: **SBCCT**	Level 3-3: **TBTDC**
Level 2-3: **JPCCD**	Level 2-7: **TBFCQ**	Level 3-4: **TBTGF**

Ein Fressen für den Paramite: Abe auf dem Game Boy ist ziemlich panne – frustrierte Spieler schreien nach Passcodes!



***TBTGF**: Der Code für Level 3-4...*



...bringt den armen Abe in einen ziemlich heftigen Level, in dem mal wieder alle etwas gegen ihn haben!

NINTENDO 64

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

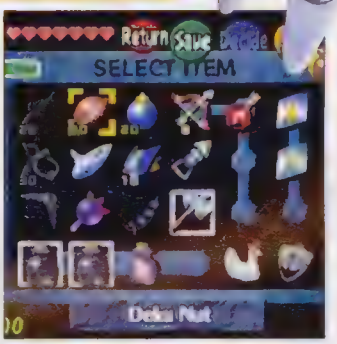
Link ist kein Freund von Cheats – doch er wird einfach nicht gefragt!

Unglaublich, aber wahr: Normalerweise gibt es in „Zelda"-Spielen keinerlei Cheats! Mit einem kleinen Trick jedoch könnt Ihr einen Programmierfehler dazu ausnützen, Euch zusätzliche Flaschen für Feen zu besorgen!

Die Sache hat aber einen kleinen Haken: Ihr müßt sozusagen einen Gegenstand oder eine Waffe gegen jede zusätzliche Flasche eintauschen. Darum solltet Ihr natürlich unbedingt darauf achten, daß Ihr keine Gegenstände aufgebt, die Ihr später im Spiel noch brauchen könntet!

Experimentiert also am besten mit einem kopierten Spielstand und den verschiedenen Waffen herum (tauscht auch mal den Bogen gegen eine Flasche und benützt dann die Spezialpfeile...). Und jetzt auf zur Tat: Begebt Euch zu einem Feenbrunnen und legt zuerst mindestens eine leere Flasche auf einen gelben Button.

*Ab jetzt wird es trickreich: Nähert Euch einer Fee und drückt auf den gelben Button, auf dem die leere Flasche liegt. Sobald Link die Flasche herausholt, unterbrecht Ihr den Vorgang mit **START***



Legt dann im Gegenstandsbildschirm einen Gegenstand, den Ihr nicht mehr braucht (etwa die Sprengnüsse), auf den gelben Button, auf dem sich die gerade benützte Flasche befindet...

*...und wenn Ihr nun mit **START** wieder ins Spiel zurückschaltet, muß die Meldung kommen, daß Link eine Fee gefangen hat (wenn nicht, wiederholt Ihr die bisherigen Schritte mit der leeren Flasche)*

Geht dann erneut in den Gegenstandsbildschirm und siehe da – statt der Sprengnüsse habt Ihr nun eine weitere Flasche inklusive der hilfreichen Fee!

Ihr könnt diesen Trick natürlich mit anderen Gegenständen wiederholen (etwa den Krabbelminen), aber Vorsicht: Ihr bekommt die Gegenstände danach nicht wieder, es wäre also schlecht für Euch, wenn Ihr die Ocarina in eine Flasche verwandelt – Ihr braucht sie noch!

Star Wars: Rogue Squadron

Gebt die Cheats als **Passcodes** ein.

Cheats

Levelauswahl:
DEADDACK

Lukes Gesicht ändern:
HARDROCK

Alle Power-Ups:
TOUGHGUY

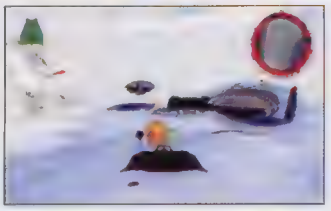
Alternativer Radarbildschirm – Höher fliegende Objekte werden ab sofort heller und tiefer fliegende etwas dunkler angezeigt:
RADAR

Musikauswahl:
MAESTRO

TIE-Interceptor:
FARMBOY, dann **TIEDUP**

***HARDROCK**: Gebt den Passcode ein und startet ein neues Spiel. Wenn Ihr nun das nächste Mal ins Hauptmenü wechselt, hat Luke ein neues Gesicht. Der Arme!*

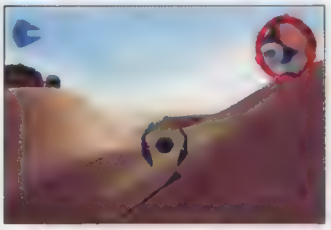
***DEADDACK**: Ab jetzt könnt Ihr in der Missionsbesprechung alle Levels einschließlich Bonus-Levels auswählen...*



...und Euch somit gleich in den „Kampf um Hoth" stürzen (der war übrigens im Vorgänger „Shadows of the Empire" der schönste Teil des Spiels!)

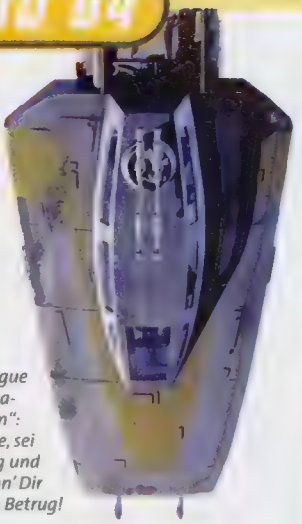
***MAESTRO**: Nach der Eingabe hört Ihr Euch im Optionsmenü „Showbühne" alle Songs des kompletten Spiels an*

*Gebt zuerst **FARMBOY** als Passcode ein, um den Millennium Falcon zu aktivieren, und anschließend **TIEDUP**. Im Hangar wählt Ihr nun den Falken aus und drückt dann den Analog-Stick nach oben (A), woraufhin der TIE-Interceptor erscheint...*



...und Ihr endlich einmal in die Rolle der bösen Macht schlüpfen könnt!

Heiß auf die Gefahr: Die Rogue-Rebellen kämpfen gegen einen übermächtigen Feind



„Rogue Squadron": Luke, sei klug und gönn' Dir den Betrug!

Top Gear Overdrive

Bewegt den Cursor auf die Menüpunkte in der vorgeschriebenen Reihenfolge und drückt nach jedem Punkt Z.

Cheats

Alle normalen und Bonus-Autos:
CREDITS
CREDITS
VERSUS
CREDITS
SETUP
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
VERSUS

Season 4:
VERSUS
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
SETUP
SETUP
CHAMPIONSHIP

Season 5:
SETUP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
VERSUS
VERSUS
SETUP

Season 6:
CREDITS
SETUP
VERSUS
CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
CHAMPIONSHIP
VERSUS
SETUP
CHAMPIONSHIP
CREDITS
SETUP
SETUP

Alternative Credits:
SETUP
SETUP
CHAMPIONSHIP
VERSUS

Jede erfolgreiche Cheat-Eingabe wird mit einem fiesen Smiley belohnt

***Alle Autos**: Unter den freigeschalteten „Standard"-Wagen befinden sich der Hummer (fahren Arnold und Sly)...*

...und diese silberne Rakete, der Sieger in allen Leistungsklassen

Die Bonus-Fahrzeuge sind dagegen nicht ganz so ernst zu nehmen, bei Currywurst mit Gurkenscheibenrädern...

...und dem rasenden Tomaten-Taco...

...wiehert sich selbst der Esel in der Glasmenagerie einen Krampf in den Bauch!

***Season 6**: Die gespiegelte Strecke „Swampy Depot" bei Nacht ist das letzte durch einen Cheat erreichbare Rennen...*

...den Track „Space Truckin'" müßt Ihr Euch dann noch selbst erspielen!

Das Schöne an „Top Gear Overdrive": Viele Dinge – wie dieser Schiffsrumpf – ...

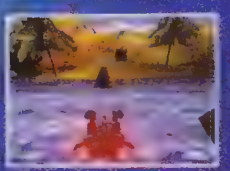
...lassen sich durch betont beherzte Fahrweise in alle Einzelteile zerlegen

***Alternative Credits**: Ihr werdet gelobt für Taten, die Ihr nicht vollbracht habt*

Text: Andreas von Lepel

Willkommen in der Hölle

360
THREE SIXTY



Vielleicht denkst Du kurz, Du wärst im Paradies –
bis das Rennen beginnt!
Die Erde wurde vollkommen überflutet, nichts ist übrig von unserer Zivilisation. Die Handvoll Überlebender kämpft um ihren Platz in der neuen Weltordnung. Du steigst auf Dein Hoverbike, schaltest die seitlichen Thruster auf 360°-Feuer und jagst los.
Der Überlebenskampf beginnt!
Wie war das noch mit dem Naturgesetz –
die Starken und die Schwachen?

- genialles 360°-Feuer
- atemberaubende Spielgeschwindigkeit und hervorragende Steuerbarkeit
- Dual Shock™ kompatibel
- 4 Welten, 12 Rennstrecken, 4 Arenen
- grandiose Grafik in Echtzeit-3D
- 2 Spieler Split-Screen-Modus
- jede Menge verschiedener Waffen und Hoverbikes
- 3D Dynamic Sound System

PlayStation

cryo
INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

Trix per Fax

Probleme beim Spielen?
Es gibt eine Lösung, die ist schneller als ein Brief!
Sieben Tage pro Woche. Rund um die Uhr.

Der SCREENFUN-Service „Trix per Fax" ist für alle gedacht, die Lösungen zu Spielproblemen schnell schwarz auf weiß haben wollen. Du brauchst dazu nur ein Faxgerät mit Telefon oder Abruf-Funktion oder ein Computermodem und mußt Dich in Deutschland aufhalten (siehe Info-Kasten).

(0190) 669 889 lautet die Telefon-Grundnummer. So rufst Du die aktuelle Liste aller verfügbaren Hilfen, Cheats und Lösungen ab.

Für gezielte Abfragen zu bestimmten Spielen werden an diese Grundnummer dreistellige Codes angehängt. Eine Liste hat maximal vier Seiten.

Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Hol Dir vorher dafür das Einverständnis Deiner Eltern – es wird vorausgesetzt.

INFO

Kann ich Trix in jedes Land faxen lassen?
Die 0190-Telefonnummern und damit der ganze „Trix per Fax"-Service funktionieren nur in Deutschland. Leser aus anderen Ländern oder Leser ohne Fax-Zugang können sich aber nach wie vor an unseren Service „Trix per Post" wenden – und natürlich an die Hotline (siehe Seite 53).

Wählen: *Suche aus der Liste die gewünschte Hilfe heraus und merke Dir den dreistelligen Code. Wähle die Telefon-Grundnummer und hänge den Code an: (0190) 669 889 +Code*

Abrufen: *Eine Stimme navigiert Dich telefonisch bis zum Faxabruf. Dann stellst Du Dein Faxgerät auf Abruf – wie's geht, steht notfalls in der Bedienanleitung des Geräts*

Empfangen: *Jetzt werden die Trix fix aus dem Fax ausgespuckt, und Du kannst sofort weiterspielen. Das Ganze klappt natürlich auch per Computer-Modem*

Diese Trix gibt's per Fax (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
151	1080° Snowboarding	Cheats	N64
152	Age of Empires (mit Rise of Rome)	Cheats	PC
176	Anno 1602	Spielhilfen, Besiedlung	PC
177	Anno 1602	Spielhilfen, Straßen	PC
178	Anno 1602	Spielhilfen, Waren	PC
179	Anno 1602	Spielh., Militär, Sonderereignisse	PC
180	Anno 1602	Cheats	PC
205	Baldur's Gate	Cheats Teil 1	PC
206	Baldur's Gate	Cheats Teil 2	PC
165	Banjo – Kazooie	Cheats, Spielhilfen	N64
185	C&C2-Mission-CD: Gegenschlag	Cheats, Explodercodes	PS
233	Civilization 2: Call to Power	Cheats	PC
122	Commandos	Cheats, Levelcodes	PC
237	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Cheats, Levelcodes	PC
238	Crash Bandicoot 3: Warped	Cheats, Explodercodes	PS
154	Der Industriegigant	Cheats, Spielhilfen	PC
124	Die Siedler III	Spielhilfen	PC
240	Die Siedler III Mission CD NEU	Komplettlösung	PC
209	FIFA 99	Cheats, Explodercodes	PS, N64
189	Final Fantasy VII	Cheats, Explodercodes	PS
190	Final Fantasy VII	Makro-Reaktor bis Wutai	PC, PS
191	Final Fantasy VII	Ancient Temple bis Endkampf	PC, PS
155	Formel 1 '98	Cheats, Explodercodes	PS
210	Gran Turismo	Cheats, Explodercodes	PS
211	Gran Turismo	Spielhilfen	PS
131	Grand Theft Auto	Cheats, Explodercodes	PS
132	Grand Theft Auto	Cheats	PC
242	Grand Theft Auto – London 1969 NEU	Cheats	PC
170	Half-Life (dt. Version)	Cheats	PC
196	Harvest Moon GB	Cheats, Spielhilfen	GB
236	KKND 2: Krossfire	Cheats	PC
229	Mario Party	Cheats	N64
115	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 1 bis 4	PS
116	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 5 bis 7	PS
117	Metal Gear Solid	Disk 2: Boss 8 bis 11	PS
118	Mission: Impossible	Cheats	N64
119	Mission: Impossible	Level 1 bis 3	N64
120	Mission: Impossible	Level 4 bis 5	N64
157	Need for Speed II SE	Cheats	PC
126	Need for Speed III	Cheats	PC
127	Need for Speed III	Cheats, Explodercodes	PS
239	Need for Speed IV	Cheats, Explodercodes	PS
227	Railroad Tycoon II	Cheats	PC
192	Resident Evil	Cheats (PC), Komplettlösung	PC, PS
193	Resident Evil – Director's Cut	Cheat, Jills Lösungsweg	PS
194	Resident Evil – Director's Cut	Chris' Lösungsweg	PS
222	Ridge Racer Type 4	Cheats, Explodercodes	PS
221	Rollcage	Cheats	PC
207	Silent Hill	Cheats	PS
234	Silver	Komplettlösung	PC
138	SimCity 3000	Cheats	PC
226	Speed Busters	Cheats	PC
136	Spyro the Dragon	Cheats, Explodercodes	PS
150	Starcraft (mit Broodwar)	Cheats	PC
143	Super Mario 64	Level 1 bis 4	N64
144	Super Mario 64	Level 5 bis 9	N64
145	Super Mario 64	Level 10 bis 12	N64
146	Super Mario 64	Level 13 bis 15, Geheime Sterne	N64
147	Super Mario 64	Schalter, Bowser, Ostereier	N64
228	Syphon Filter	Cheats	PS
230	Tekken	Cheats, Explodercodes	PS
235	Tekken 3	Cheats, Explodercodes	PS
216	Test Drive 5	Cheats, Explodercodes	PC, PS
187	Tomb Raider – Director's Cut	Neue Levels	PC
186	Tomb Raider I	Cheats, Explodercodes, Spielh.	PC, PS, SAT
181	Tomb Raider II	Cheats, Explodercodes	PC, PS
182	Tomb Raider II	Level 1 bis 7	PC, PS
183	Tomb Raider II	Level 8 bis 12	PC, PS
184	Tomb Raider II	Level 13 bis 16	PC, PS
107	Tomb Raider III	Cheats, Explodercodes	PC, PS
108	Tomb Raider III	Trainingslevel	PC, PS
109	Tomb Raider III	Indien	PC, PS
110	Tomb Raider III	London	PC, PS
111	Tomb Raider III	Nevada	PC, PS
112	Tomb Raider III	Südsee	PC, PS
113	Tomb Raider III	Antarktis	PC, PS
114	Tomb Raider III	Bonuslevel	PC, PS
137	Turok 2 – Seeds of Evil	Cheats	N64
218	Turok 2 – Seeds of Evil	Level 1 bis 2	PC, N64
219	Turok 2 – Seeds of Evil	Level 3 bis 5	PC, N64
220	Turok 2 – Seeds of Evil	Level 6	PC, N64
134	Unreal	Cheats	PC
241	Warzone 2100 NEU	Cheats	PC
223	Worms: Armageddon	Cheats	PC
163	Zelda: Link's Awakening DX	Cheats	GB
100	Zelda: Ocarina of Time	Spielhilfen	N64
101	Zelda: Ocarina of Time	Skulltulas, Herzteile	N64
102	Zelda: Ocarina of Time	Kokiri, Hyrule, Kakariko	N64
103	Zelda: Ocarina of Time	Goronia, Zoras Reich	N64
104	Zelda: Ocarina of Time	Wald-, Feuer-, Wassertempel	N64
105	Zelda: Ocarina of Time	Geistertempel, Schattentempel	N64
106	Zelda: Ocarina of Time	Teufelsturm, Endkampf	N64

Die jeweiligen Trix oder Listen ruft Ihr einfach ab unter der Telefon-Nr. (0190) 669 889 XXX (=Code)

Fotos: Christian Vogel (3)

Der Schlüssel zum FUN

Ganz schön aufgeweckt:
Mit dem Mini-Gameboy begleitest Du Super Mario auf seiner Adventure-Tour zum bösen Drachen Kuppa. Und damit Du nicht die Zeit vergißt, hat der witzige Schlüsselanhänger auch noch eine Uhr mit eingebauter Weckfunktion.

Ein echtes Multitalent: Für alle neuen BRAVO SCREENFUN Abonnenten
gibt´s zum Jahresabo den ultracoolen Schlüsselanhänger – einen Mini-Nintendo-Gameboy mit Super Mario Bros! Mit ihm könnt Ihr nicht nur acht heiße Level bis zur Befreiung der Prinzessin Toadstool durchspielen, die silberne "Streichholzschachtel" ist auch noch gleichzeitig eine Uhr mit Weckfunktion. Absolut zeitgemäß – genau wie BRAVO ScreenFun eben!

Deine Abo-Vorteile

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN ab der nächsterreichbaren Ausgabe, für mindestens ein Jahr zum Bezugspreis von halbjährlich DM 24,00 regelmäßig.

Das Abonnement verlängert sich jeweils nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich es nicht bis spätestens 3 Monate vor Ablauf des Lieferjahres schriftlich kündige. Als Dankeschön erhalte ich den Mini-NIntendo-Gameboy **(182)**, den ich in jedem Fall behalten darf, auch wenn ich die Bestellung widerrufe. Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

JA 03/001 02/01417

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich

Kontonummer BLZ

Bankinstitut

Telefon

X 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 30.09.1999 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum

X 2. Unterschrift

Geburtsdatum

- **Du versäumst ab sofort keine BRAVO ScreenFun-Ausgabe mehr!**
- **Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!**
- **Du zahlst keine Zustellgebühr!**

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann. Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline
0180/530 14 17*
*(DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

SO FUNKTIONIERT EIN FERNSEHER

Es muß nicht immer ein großer, dicker Apparat sein. Die preisgünstigen tragbaren TV-Geräte bieten ähnlich viel Technik – und das auf kleinstem Raum.

Bildröhre

● Sie ist ein trichterförmiger Glaskolben. Hier werden verschiedene Stromspannungen in Bildpunkte umgesetzt. Diese werden zeilenweise auf den Bildschirm projiziert (siehe SCREENFUN 11/98).

Bildschirm

● Auf dem TV-Bildschirm werden die Bilder zeilenweise von links oben nach rechts unten aufgebaut.
● Die Größe des Screens wird als Bildschirmdiagonale in Zentimetern angegeben. Das sichtbare Bild ist meistens 3 bis 4 cm kleiner.

Bedienelemente

● Fast alle TV-Geräte haben eine Fernbedienung mit dabei. Darum gibt es meistens nur wenige Bedienelemente an der Gerätefront, mit denen der Umgang komplizierter ist.
● Neben dem Ein/Ausschalter findet man eine LED-Anzeige. Sie sagt, welches Programm eingeschaltet ist. Auch Extras wie eine Stummschaltung werden mit einem Symbol (durchgestrichener Lautsprecher) angezeigt.
● In der Regel sind hier auch Klinkenstecker-buchsen für Audio-Ein- und Ausgang sowie zum Einstöpseln von Kopfhörern angebracht.

Fernbedienung

● Alle Betriebsfunktionen kann man mit der Fernbedienung per Infrarot am TV-Gerät einstellen. Dazu gehören etwa Lautstärke, Helligkeit und Kontrast, Programmwahl und Feintuning der Sender.

Lautsprecher

● Mono-Geräte haben nur einen Lautsprecher. Er ist meistens an der Frontseite angebracht.
● Bei Stereo-Geräten ist an jeder Seite des Gehäuses je ein Lautsprecher eingebaut.

Tuner

● Der Tuner (Empfänger) erhält über Antenne oder Satellitenschüssel die Bild- und Toninformationen der Fernsehsender.
● Er wandelt diese Daten in verschieden starke Stromspannungen um und leitet sie an die Lautsprecher und die Bildröhre weiter. Dort werden diese Stromspannungen in Töne (Sound) und Bilder (Film) umgesetzt.

INFO

Das solltest Du beim Kauf unbedingt beachten

Tragbare TV-Geräte mit Fernbedienung gibt es schon für weniger als 300 Mark. Erst bei diesen Ausstattungsmerkmalen erkennt Du den qualitativen Unterschied:

Die Zahl der Senderplätze
Wer viele Programme empfangen kann (per Satellit oder Kabel), sollte ein Gerät mit mindestens ebensovielen Speicherplätzen wählen.

Die Größe des Bildschirms
Wer gerne näher vorm Fernseher sitzt, braucht nicht den größten Bildschirm. Meistens reicht ein gutes Gerät mit einer Bilddiagonale von etwa 37 cm. Auch da sieht man kaum Flimmern.

Die Bilddarstellung
Wer viel und lange fernsieht oder gerne und oft Konsolenspiele zockt, sollte vor allem auf eine kontrastreiche Bilddarstellung achten. Das schont die Augen.

Anschlüsse an der TV-Rückseite

Über die Antennenbuchse 1 verbindet man den Fernseher mit einer Stab- 2 oder der Hausantenne (auch Kabel) 3. Wer einen Videorekorder 4 zum Aufnehmen benutzt, schließt ihn zwischen Antenne und TV-Gerät an (gepunktete Linie). An der SCART-Buchse 5 werden Satellitenempfänger 6 nebst Schüssel 7, Spielekonsolen 8 oder der Videorekorder angestöpselt.

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Starke Leichtgewichte

Es muß nicht immer die riesige Flimmerkiste sein: Auch TV-Porties bieten viel Technik und Bilderspaß

Acht TV-Geräte im Test:

Grundig P37-80
Grundig P37-830 text
Loewe Optra Xelos M37 VT
Orion TV3782 TXSI
Otto Hanseatic CTV 375D
Philips 14PT1363
Philips 14PT1574
Sony KV-M 1451D

Tragbare Farbfernseher kosten nicht viel und sind superpraktisch. Es gibt sie mit gestochen scharfen Bildern, witzigen Gehäusen und praktischen Extras. Im SCREENFUN-Test: acht TV-Geräte bis 450 Mark.

Wieder einmal steht der Familienrat vor einem typischen Problem: Die Eltern wollen die Unterhaltungs-Show sehen. Die Schwester verlangt lautstark nach dem Krimi mit dem „süüüüßen" Kommissar. Und Dir steht eigentlich der Sinn nach einer heißen Konsolenspiele-Session oder einem Filmabend mit dem neuesten Sci-Fi-Reißer aus der Videothek.

In solchen und ähnlichen Zerreißproben kann ein zusätzlicher kleiner Fernseher für mehr Familienfrieden sorgen. Dabei muß es ja nicht unbedingt ein Riese für über 1000 Mark sein. Schon für unter 500 Mark gibt es zahlreiche kleinere TV-Geräte, die viel Spaß machen können. Acht tragbare Fernseher zeigen im SCREENFUN-Test ihre Stärken und Schwächen.

Was bietet ein tragbares TV-Gerät?

● Wie der Name schon sagt, verfügen portable, also tragbare Fernseher (kurz Porties) über einen **Tragegriff.** So kann man diese kompakten Geräte schnell und einfach dorthin schleppen, wo man sie gerade haben will. Da selbst die kleinen Fernseher 9 bis 10 Kilo wiegen, sollte so ein Griff stabil sein.

● Porties arbeiten in der Regel mit einer Standardbildröhre. Deshalb sind die Bildschirme auch alle gleich groß, und zwar 37 Zentimeter in der Diagonale. Durch den schwarzen Rand ergibt sich daraus eine **sichtbare Bilddiagonale von 34 Zentimetern**.

Bei dieser Fernsehergröße hat sich das Kinoformat 16:9 ❶ noch nicht eingebürgert. Alle Geräte sind im Seitenformat 4:3 gebaut. Nur das getestete Sony-Modell stellt das Kinoformat auf Wunsch auf dem 4:3-Schirm dar. Es ist auch als einziges Testgerät mit einer Trinitron-Bildröhre ❷ ausgestattet.

Fernbedienungen sollten übersichtlich aufgebaut sein. Diese von Grundig steuert zusätzlich zum TV-Gerät auch Videorekorder und SAT-Empfänger

● Bisweilen bieten Supermärkte tragbare TV-Geräte für etwa 200 Mark an. Aber selbst zu einem günstigen Angebot gehört eine gute **Fernbedienung** dazu. Sie sollte große, griffige Tasten für die wichtigsten Funktionen aufweisen – dazu gehören Programmwechsel, Lautstärkeregelung sowie der Ein/Ausknopf. Die Fernbedienung sollte selbst dann noch funktionieren, wenn man nicht genau auf den Sensor am Fernsehergehäuse zielt.

Je mehr Funktionen ein Fernseher bietet, umso mehr Tasten und Tastenkombinationen kann es auf der Fernbedienung geben. Überprüfe deshalb vor einem Kauf, ob Du schnell und ohne großartig zu suchen die Bedientasten findest, die für Dich wichtig sind.

Wer auch einen Videorekorder und andere Geräte nutzt, wie etwa einen Satelliten-Empfänger, sollte vielleicht gleich eine **Universal-Fernbedienung** kaufen. Es gibt sie ab etwa 20 Mark im

INFO

So haben wir getestet

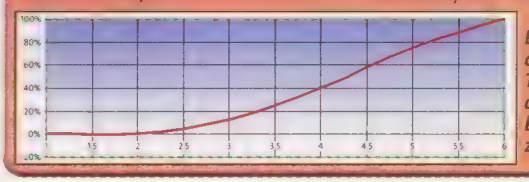
Da alle Testgeräte die gleiche Bilddiagonale haben, unterscheiden sie sich vor allem bei Bildqualität und Ausstattung.

•Die **Bildqualität** setzt sich aus mehreren Merkmalen zusammen. Folgende Werte wurden im Testlabor gemessen:
Der Kontrastumfang: Dazu wurde mit Hilfe eines speziellen Testbilds überprüft, ob das TV-Gerät auch bei hellem Licht maximales Weiß und tiefstes Schwarz darstellt. Danach wurde mit Hilfe eines anderen Testbilds (Graustufen) die **Leuchtdichte** ❸ gemessen (siehe Diagramm). Je höher die Werte, desto besser ist der Kontrastumfang. Beim Linientestbild wurde überprüft, ob bunte Streifen erscheinen. Auch die **Bildschärfe** wurde anhand eines feinen Linienmusters (der sogenannten Videoburst-Frequenz) getestet. Je weniger störendes Flimmern oder Verzerrungen erkennbar waren, desto besser war die Bewertung.

Anschließend wurde bei Sehtests überprüft, ob „Weiß" tatsächlich weiß dargestellt wird oder aber mit einem **Farbstich** (zum Beispiel rot). Auch die **Farbdeckung** ❹ vor allem in den Bildecken wurde getestet.

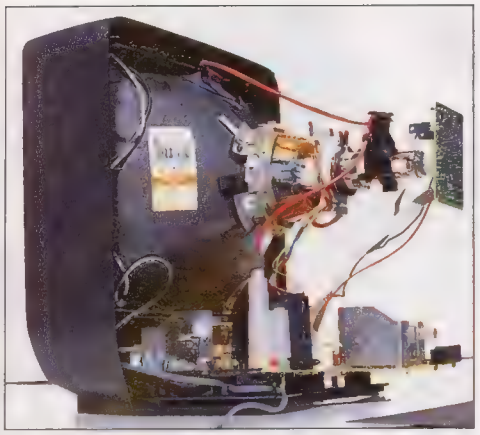
Zudem wurde bewertet, wie hoch die Bildqualität mit einem DVD-Spieler über den Video-Eingang und über Antenne ist.

•Auch die Bewertung der **Ausstattung** (wie Anschlüsse, Programmplätze, Sonderfunktionen) floß in die Gesamtnote ein.



Das Auswertungsdiagramm (l.) beim Test der Leuchtdichte eines Testbilds mit Graustufen zeigt die Ideallinie

Text: Ulrike Goreßen, Walter Schild · Fotos: Michael Kayser · Illustration: Markus Beyer



Die verwendete Bildröhre ist sehr wichtig für die Bildqualität. Hier ein „Einblick" in Sonys Black Trinitron

Handel. Statt viele verschiedene Fernbedienungen herumliegen zu haben, genügt diese eine für alle Geräte.

- Bis auf das Einsteigermodell von Grundig bieten alle Geräte im Test den Informations-Service **Videotext**.
- Ebenfalls sehr angenehm ist eine Zeitschaltuhr, der **Sleep-Timer** ❺.
- Kostet der Portie mehr als 400 Mark, sollte er auf jeden Fall auch die Funktion **„Stummschaltung"** unterstützen. Dabei genügt ein Tastendruck, um den Ton vollständig abzuschalten. Drückt man die Taste nochmals, ist der Ton wieder in der selben Lautstärke zu hören wie vor der Unterbrechung.
- Zur Grundausstattung aller Fernseher gehört auch eine **Stabantenne**. Damit empfängst Du aber so gut wie nie die gleiche Bild- und Ton-Qualität wie per Hausantenne oder Satellit. Sie dient somit eher als Not-Antenne.
- Wichtig für Videofans und Konsolenspieler ist der **Scart-Anschluß**. Er liegt bei allen Geräten an der Rückseite. Daran schließt man den Videorekorder oder die Konsole an. Wer keine Lust hat, ständig umzustöpseln, kann auch eine Umschaltbox, etwa von Wolfsoft, Neuwied (ca. 120 Mark) zwischenschalten. So läßt sich anschliessen: neben Videorekorder und Videokamera auch der SAT-Receiver sowie das Nintendo 64, die Sony Playstation, Segas Saturn, das Mega Drive oder die Mega-Arkade-Konsole.

Aber Achtung: Wer bei seinen Spielen eine besonders gute Bildqualität haben möchte und auch manchmal Filme direkt vom Camcorder einspeisen will, der sollte unbedingt darauf achten, welche Formate unterstützt werden. Die meisten Testgeräte akzeptieren nämlich nur das Standard-Videosignal. Der getestete Sony-Fernseher stellt zusätzlich **RGB-Signale** ❻ dar, ebenso wie das getestete Loewe-Gerät. Dieses kommt sogar noch mit **S-VHS-Signalen** zurecht, die von entsprechend ausgerüsteten Camcordern ausgesendet werden.

Worin unterscheiden sich tragbare von großen, teureren TV-Geräten?

Die Grundausstattung der Porties und der großen Standgeräte ähnelt sich in vielem (siehe dazu „So funktioniert ein Fernseher" auf Seite 77). Doch gibt es einige wichtige Unterschiede, die sich natürlich auch im Preis niederschlagen.

- Tragbare Fernsehgeräte bieten eine **maximale Bildwiederholfrequenz** von 50 Halbbildern in der Sekunde. Deshalb sieht man auch immer ein leichtes Flimmern, wenn man nahe an den Bildschirm herangeht.

Viele große TV-Geräte der neueren Generation schaffen hingegen schon 100 Halbbilder in der Sekunde, also das Doppelte. Sie gelten als flimmerfrei. Doch haben auch sie ihre Bildfehler. Fährt zum Beispiel ein Film-Auto besonders schnell durch das Bild, zieht es eine Art Kometenschweif hinter sich her.

- Die **Bildauflösung** tragbarer Fernseher ist ebenfalls geringer als die von großen Geräten. Der gesamte Videobereich von Fernsehbildern reicht bis 5 MHz. Porties können Filme aber nur im 2- bis 3-MHz-Bereich störungsfrei darstellen.

Anders als die großen, teuren Geräte haben die tragbaren Fernseher keine Chips, die die Bildschärfe automatisch nachsteuern. Deshalb kann man hier schon mal bunt schillernde Farbspiele bei gestreiften Hemden wahrnehmen. Für diesen Effekt kippt quasi die Farbe bei jedem Bildneuaufbau um. Das nennt man im Fachjargon auch „Crossover-Effekt".

Eine Umschaltbox macht Schluß mit lästigem Umstöpseln am Scart-Anschluß

- Porties bieten in der Regel nur Mono-Ton. Erst ab einer Bilddiagonalen von 55 cm gilt **Stereo-Ton** für Fernsehgeräte als Standard. Du kannst diesen Nachteil aber ganz leicht ausgleichen, wenn Du einen Stereo-Videorekorder besitzt. Schließe dazu einfach nur die Aktiv-Boxen des PC oder Deine Stereoanlage an den Videorekorder an.

Egal, ob es ein Portie oder Riesen-Flachbildschirm ist, auf der Geräteverpackung sind viele Infos aufgedruckt. Was die wichtigsten Symbole (Piktogramme) bedeuten, steht im Kasten unten. Mit diesem Wissen findest Du sicher den richtigen Fernseher.

Lexikon

Hier werden wichtige Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Fernsehern häufig auftreten.

❶ 16:9 (Kinoformat)

Viele Fernsehgeräte werden im Standard-Format mit dem Seitenverhältnis 4:3 gebaut.

Bei den großen Standgeräten mit einer Bilddiagonale von mindestens 70 cm gibt es aber vermehrt das Kinoformat 16:9. Der Vorteil dieser Geräte: Bei Kinofilmen gibt es keine störenden schwarzen Balken oben und unten („Letterbox").

Andererseits werden viele TV-Sendungen und Serien immer noch im alten Format 4:3 aufgenommen und abgespielt. Auf einem 16:9-Fernseher erhält man dann dicke schwarze Balken an den Seiten. Dann bleibt auch bei einem Breitbild-Gerät mit einer Bilddiagonale von 70 cm die Bildfläche eines 55-cm-Geräts mit Standard-Format übrig.

❷ Trinitron-Bildröhre

Die Trinitron-Bildröhre ist eine Entwicklung von Sony. Sie hat ein dunkles Frontglas. Dadurch werden die Fernsehbilder laut Hersteller kontrastreicher und farblich brillanter dargestellt.

❸ Leuchtdichte

Die Leuchtdichte wird in der Maßeinheit Candela pro Quadratmeter (cd/m²) angegeben. Man berechnet sie aus dem Verhältnis zweier Werte.

Der eine Wert zeigt an, wie strahlend weiß tatsächlich Weiß dargestellt wird. Der zweite bewertet, ob Schwarz tatsächlich tiefschwarz und nicht grau ist. Für die Messung benutzt man ein Graustufen-Testbild.

❹ Farbdeckung

Beim Bildschirm wird jeder Bildpunkt aus den Farben Rot, Grün und Blau zusammengestellt. Ist die Röhre nicht exakt eingestellt, kommt es zu Farbstichen. Dann sieht man etwa am Rand eines weißen Segels einen lila Strich. Scharfe Linien können fransig wirken. Je klarer Farben und Linien dargestellt werden, desto höher die Farbdeckung!

❺ Sleep-Timer

Diese Zeitschaltuhr schaltet den Fernseher nach einer selbst wählbaren Zeitdauer (oft maximal zwei Stunden) automatisch in den Standby-Modus.

❻ RGB-Signale

Bei Bildschirmen besteht jede Farbe aus den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau (RGB). Die Bilder der TV-Programme oder Videofilme müssen also zuerst in diese Farben aufgeschlüsselt werden, damit die Bildröhre die Bildinfos versteht und verarbeiten kann. Dabei können kleine Ungenauigkeiten vorkommen.

Erhält die Bildröhre des TV-Geräts per Scart aber von vornherein die Bilddaten als RGB-Signale, so erhöht sich die Bildqualität sichtlich. Das macht sich vor allem bei Konsolen- und DVD-Spielen bemerkbar.

Die wichtigsten Piktogramme

TÜViT
Prüfsiegel der Essener Informationstechnik GmbH. Geräten mit diesem Siegel wird leichte, sichere und komfortable Bedienung bescheinigt.

PALplus
Neue TV-Norm, die Standards hochtunt: Aus 4:3 wird 16:9, das Breitwand-Kino-Bildseiten-Verhältnis. Aus der PAL-Norm wird PALplus mit Bildverbesserung.

Easy Dialog
Das ist eine integrierte, grafische Bedienungsanleitung mit einfacher und interaktiver Benutzerführung. Alle Funktionen des TV-Geräts lassen sich so leicht bedienen. Statt eines gedruckten Handbuchs sind sämtliche Infos im Gerät als Software enthalten.

SAT nachrüstbar
Fernseher mit Möglichkeit, ein SAT-Modul nachzurüsten. Ist eine entsprechende Satellitenantenne installiert, stehen dann bis zu 179 Programmplätze für TV/SAT-TV sowie 39 Programmplätze für SAT-Radio zur Verfügung.

TOP-Text
TOP-Text bietet einen einfachen, schnellen Zugriff auf Teletext- und Videotext-Informationen. Man kann acht Seiten speichern.

MegaText
Tele-/Videotext mit TOP-Verfahren. Bietet optimale grafische Darstellung aller OSD-Funktionen (OSD = On Screen Display).

ATS
ATS sucht bei der Erstinstallation alle Fernsehkanäle nach empfangbaren Sendern ab. Diese können dann per Knopfdruck in der gewünschten Reihenfolge gespeichert werden.

ATS euro plus
Automatik-Programmierung zur komfortablen Erst-Einstellung des TV-Gerätes. ATS euro plus erkennt und sortiert die Sender in einer festgelegten Reihenfolge (zum Beispiel: ARD = 1, ZDF = 2).

Euro-AV
International genormter Anschluß (Scart) zur Übertragung von Bild-, Ton- und Computersignalen. Euro-AV ist die aktuelle Anschlußmöglichkeit für Videorekorder, Satelliten-Receiver, Pay-TV-Decoder oder verschiedene Spielkonsolen.

Audio out
Geregelter Audio-Ausgang für den Anschluß des TV-Geräts an eine HiFi-Anlage. Auf diese Weise kann man ein Mono-TV-Gerät stereotauglich machen.

Universal-Fernbedienung
Eine TV-Fernbedienung für drei Geräte eines Herstellers. Auch die Grundfunktionen eines Videorekorders und SAT-Receivers können mitbedient werden.

Multisystem
Mehrnormen-Empfang für weltweiten Fernsehempfang. Mit diesem Fernseher kann man neben der deutschen Norm (PAL und PALplus) auch Sendungen beispielsweise mit der amerikanisch/japanischen Norm NTSC störungsfrei empfangen.

16:9 Format/PALplus
Auf 16:9-Fernsehern werden 16:9-PALplus-Sendungen, aber auch 4:3-Sendungen oder Breitwand-Spielfilme formatfüllend dargestellt. Man kann das Bild in der Breite und in der Höhe an den Bildschirm anpassen. Dabei bleiben die Proportionen im wichtigen mittleren Bildbereich aber unverändert.

VGA/VGA nachrustbar
Per serienmäßiger oder nachrüstbarer VGA-Schnittstelle kann ein PC an den Fernseher angeschlossen werden. Dieser wird so zum Großbildmonitor.

PIP/PIP nachrüstbar
PIP steht für „picture in picture" (dt. Bild-im-Bild). Man kann ein Bild von einer AV-Quelle (etwa Digitalkamera oder Videorekorder) oder ein anderes TV-Programm (2-Tuner-PIP) in den TV-Bildschirm einblenden. Funktion jetzt auch nachrüstbar.

Der Minimalistische

Grundig P37-80

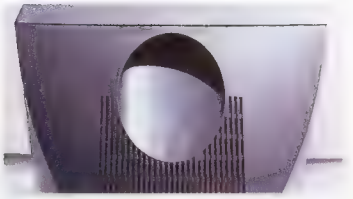
*Bietet gute Bildschärfe: das Einsteigermodell **Grundig P37-80***

Als einziger Fernseher im Testfeld wird der Grundig P37-80 ohne Videotext-Funktion angeboten.

Ausstattung: Die Grundausstattung des tragbaren Fernsehers ist bis auf das Fehlen von Videotext ausreichend und solide. Immerhin verfügt er über den Sleep-Timer. Das größte Plus dieses Einsteigermodells ist seine Fernbedienung. Mit ihr kann man auch Videorekorder und SAT-Receiver bedienen, sie müssen aber ebenfalls von Grundig sein. Positiv ist auch der relativ geringe Stromverbrauch.

Qualität: Sehr hoher Kontrastumfang und sehr gute Leuchtdichte lassen auch bei Tageslicht die Fernsehbilder gestochen scharf erscheinen. Weniger berauschend ist die Farbqualität. Der P37-80 hat im rechten Bereich einen Blaustich. Zudem ist die Bildgeometrie unausgewogen: Das Fernsehbild neigt sich stark nach rechts.

Fazit: Für rund 350 Mark kann man schon einen etwas besser ausgestatteten Fernseher erwarten. Schade, da das Gerät durch seine Bildschärfe und die dreifache Fernbedienung gefällt!



Der Tragegriff ist hier besonders geschickt und stabil ins Gehäuse integriert worden

P37-80
Tragbarer Farbfernseher
ca. 350 DM | Hersteller: Grundig
www.grundig.de
Da hat Grundig nicht nur am Videotext, sondern auch an der Bildqualität zu sehr gespart
3

Der Farbenprächtige

Grundig P37-830 text

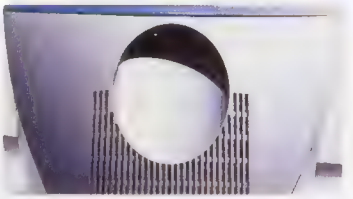
*Punktet mit fünf verschiedenen Farben: **Grundig P37-830 text***

Farbige Gehäuse bietet Grundig beim P37-830 text. Neben klassischem Anthrazit (400 DM) gibt's Blau, Rot, Gelb und Weiß (430 DM).

Ausstattung: Der Portie weist die gleiche Gehäuseform auf wie sein karg ausgestatteter kleiner Bruder, der P37-80 (s.o.). Neben den Standardfunktionen und Sleep-Timer bietet er aber auch noch Videotext. Er wird mit der gleichen dreifachen und leicht zu gebrauchenden Fernbedienung ausgeliefert. Kleiner Minuspunkt: Er braucht deutlich mehr Strom.

Qualität: Trotz gleicher Bauweise wie beim kleinen Grundig erreicht der P37-830 text einen deutlich geringeren Wert beim Kontrastumfang. Auch bei der minimalen Leuchtdichte, also der Darstellung von Schwarz, ist er das absolute Schlußlicht im Testfeld. Im rechten Bereich wird das Bild leicht blaustichig, links oben wird es sichtbar lila. Ebenfalls störend: die leichte Schieflage des Bildes nach rechts.

Fazit: Den guten Eindruck, den das Gerät durch seine Ausstattung macht, trübt die mäßige Bildqualität.



Auch das Grundig-Modell P37-830 text verfügt über eine stabile Tragemulde (s.o.)

P37-830 text
Tragbarer Farbfernseher
ca. 400/430 DM | Hersteller: Grundig
www.grundig.de
Der P37-830 text bietet leider nur mittelmäßige Bildqualität zu einem relativ hohen Preis
3

Der Stattliche

Loewe Optra Xelos M37 VT

SCREENFUN Testsieger

*Rundum bestens ausgestattet: Loewe Optras **Xelos M37 VT***

Der Fernseherspezialist Loewe Optra bietet mit dem Xelos M37 VT ein sehr gut ausgestattetes TV-Gerät zum vernünftigen Preis an.

Ausstattung: Wer sich von dem o815-Design nicht abschrecken läßt, bekommt mit diesem Fernseher ein umfangreiches Funktions- und Ausstattungspaket. Der Portie bietet satte 99 Programmplätze, Programmübersicht mit Sendernamen sowie Lautstärke-Automatik und Sleep-Timer. Die Fernbedienung ist riesig lang, läßt sich aber einfach handhaben.

Das Superplus aber ist, daß der Portie neben Videosignalen auch RGB- und S-VHS-Signale darstellt. Somit eignet er sich für Konsolen-Spiele, DVDs und Überspielungen von Camcordern.

Qualität: Auch bei den Messungen des Kontrasts, der Bildqualität und der Farbgebung macht der Xelos durchgehend eine sehr gute Figur. Die Fernseh- und Spielebilder kommen total scharf und ohne Farbverfälschung.

Fazit: Dieser Fernseher ist die erste Wahl für alle, die neben TV-Filmen auch DVD- und Konsolen-Spiele mögen.

Der Loewe-Fernseher bietet als einziger Fernseher im Test einen S-VHS-Anschluß

Xelos M37 VT
Tragbarer Farbfernseher
ca. 450 DM | Hersteller: Loewe Optra
www.loewe.de
Der Xelos M37 VT bietet sehr gute Bildqualität, viele Funktionen und optimale Anschlüsse
1

Der Kontrastreiche

Orion TV3782 TXSI

*Sehr elegant: Gehäuse und Fernbedienung beim **TV3782 TXSI***

Mit Abstand die schärfsten und kontrastreichsten Bilder liefert der günstige Portie von Orion.

Ausstattung: Obwohl der TV3782 TXSI wie alle anderen Testteilnehmer eine sichtbare Bilddiagonale von 34 cm bietet, ist er mit einer Höhe von 33,5 cm extrem niedrig. Das TV-Gerät verfügt zusätzlich zu den üblichen Funktionen wie Videotext über einen Sleep-Timer und eine Kindersicherung. Das besondere Gehäuse macht ihn auch in ausgeschaltetem Zustand zum Hingucker.

Qualität: Das Orion-Gerät bietet beim Kontrastumfang die besten Werte. Auch seine Leuchtdichte ist enorm hoch. Doch liegt der Gesamteindruck der Bildqualität nur im guten Mittelfeld. Das Orion-Gerät schafft nur eine magere Bildschärfe von 2 MHz. An den Bildrändern kommt es zu blauen und lila Verfärbungen. Die Geometrie des Fernsehbildes hängt leicht nach rechts und ist etwas verbogen.

Fazit: Für 350 Mark erhält man einen ordentlichen, kompakten Fernseher. Wer gutes Design mag, sollte zugreifen.

Der Portie von Orion fällt als erstes durch sein extravagantes Gehäusedesign auf

TV3782 TXSI
Tragbarer Farbfernseher
ca. 350 DM | Hersteller: Orion
Telefon: (06103) 399 90
Hier gibt's außergewöhnliches Design und ordentliche Bildqualität zum günstigen Preis
2

Der Kantige

Otto Hanseatic CTV 3750

*Schön blau, aber schwach im Test: der **Hanseatic CTV 3750***

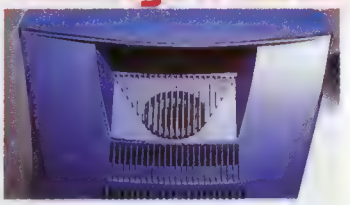
Ziemlich eckig wirkt der Hanseatic CTV 3750 vom Otto-Versand. Die Gehäusefarbe Blau schmälert den strengen Eindruck etwas.

Ausstattung: Der Portie verfügt neben den üblichen Funktionen erfreulicherweise auch über einen Sleep-Timer und eine Kindersicherung. Weniger angenehm ist jedoch die Handhabung der äußerst unübersichtlichen Fernbedienung.

Das größte Minus ist jedoch, daß der Mono-Lautsprecher oben auf dem Gehäuse angebracht ist. So kommt der Ton noch dumpfer und unklarer heraus als bei allen anderen Testkandidaten.

Qualität: Das Otto-Gerät kommt insgesamt über eine durchschnittliche Bewertung nicht hinaus. Der Kontrastumfang ist zwar sehr gut, die maximale Leuchtdichte allerdings höchstens befriedigend. Der leichte Farbstich in Rot und Grün ist noch akzeptabel, die Bildschärfe aber nur gerade mal ausreichend.

Fazit: Der Hanseatic CTV 3750 bildet das Schlußlicht im Test. Er überzeugt weder durch Qualität noch den Preis.



Für gute Tonqualität ist der Lautsprecher oben auf dem Gehäuse ungünstig plaziert

Hanseatic CTV 3750
Tragbarer Farbfernseher
ca. 350 DM | Hersteller: Otto-Versand
www.otto.de
Selbst zu diesem günstigen Preis gibt es TV-Geräte, die mit besserer Qualität aufwarten
4

Der Kompakte

Philips 14PT1363

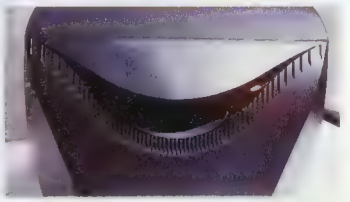
*Standard ohne jegliche Überraschungen: **Philips' 14PT1363***

Philips bietet mit dem zungenbrecherischen 14PT1363 einen günstigen, guten Portie ohne große Highlights oder Fehler.

Ausstattung: Der „kleine" Philips-Fernseher besitzt ein klassisches TV-Gehäuse. Dank dieser kompakten Bauweise ist er nur 35 cm hoch. So kann man das Gerät auch optimal ohne Platzverlust in einem Regal unterbringen. Es bietet 69 Programmplätze und alle wichtigen Fernsehfunktionen. Die Fernbedienung liegt dank Mulde für den Zeigefinger sehr gut in der Hand und kann damit quasi „blind" bedient werden.

Qualität: Durch die Bank liefert der Philips-Portie gute Werte bei den Messungen und subjektiven Beurteilungen. Die Kontrastschärfe ist sehr gut, die Farben werden nahezu ohne Farbstich dargestellt. Nur beim Linientestbild werden die Linien verzerrt. Großes Plus: der geringe Stromverbrauch.

Fazit: Für rund 350 Mark bekommt man mit dem Philips 14PT1363 ein kompaktes, gutes TV-Gerät ohne besondere Auffälligkeiten.



Der Tragegriff ist etwas unhandlich, aber sehr elegant ins Gehäuse integriert

14PT1363
Tragbarer Farbfernseher
ca. 350 DM | Hersteller: Philips
www.philips.com
Gutes, preisgünstiges TV-Gerät, das nur leichte Schwächen bei der Liniendarstellung hat
2

Der Hungrige

Philips 14PT1574

*Sehr pfiffiges Design: der **14PT1574** von Philips*

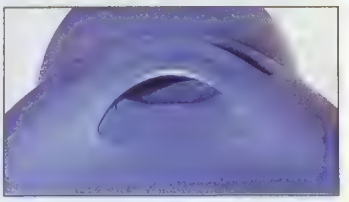
Alle tragbaren Fernseher verbrauchen im Betrieb und im Standby relativ viel Strom. Der 14PT1574 ist aber der hungrigste von allen.

Ausstattung: Das Gerät fällt vor allem durch seinen stabilen Tragegriff und eine prima Fernbedienung auf. Das Gehäuse gibt es wahlweise in den Farben Anthrazit und Blau.

Der Fernseher bietet alle wichtigen Funktionen wie Videotext und automatische Senderprogrammierung (70 Programmplätze). Er besitzt auch einen Scart- und einen Kopfhöreranschluß.

Qualität: Der Philips-Portie verfügt über einen sehr guten Kontrastumfang und eine gute Bildqualität beim Anschluß über den Videoeingang. Es gibt nur einen kaum auffälligen Farbstich ins Rote. Die Bildschärfe liegt mit 3 MHz im oberen Bereich für Porties. Den guten Gesamteindruck schmälert aber der extreme Stromverbrauch von bis zu 37 Watt in der Stunde.

Fazit: Schön, handlich und mit komfortabler Fernbedienung – mit dem Philips 14PT1574 erhält man einen guten Farbfernseher zum guten Preis.



Formschön, stabil und praktisch ist der Tragegriff des 14PT1574 von Philips

14PT1574
Tragbarer Farbfernseher
ca. 400 DM | Hersteller: Philips
www.philips.com
Dieser Philips-Portie bietet bei Standardausstattung gute Leistung. Leider frißt er viel Strom
2

Der Umschaltbare

Sony KV-M 1451D

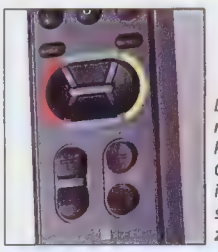
*Außen langweilig, innen prima ausgestattet: Sonys **KV-M 1451D***

Als einziger im Testfeld kann der KV-M 1451D von Sony auf das neue Kino-Bildformat 16:9 umgeschaltet werden.

Ausstattung: In dem eher langweiligen Gehäuse des KV-M 1451D steckt ein gut ausgestattetes Gerät. Alle Komponenten sind hochwertig. Der Portie besitzt eine Black-Trinitron-Bildröhre. Die Fernbedienung ist sehr gut durchdacht und komfortabel. Als Zusatzfunktion bietet der Portie die Sleep-Timer-Möglichkeit. Ein weiteres Plus: Der rückseitige Scart-Anschluß ist für Video und RGB ausgelegt. Kleines Minus: Es gibt nur 60 Programmplätze.

Qualität: Der gemessene Kontrastumfang vermittelt einen sehr guten Eindruck. Auch in Sachen Leuchtdichte liegt der Sony-Portie im vorderen Testfeld. Nur der leicht rot-grüne Farbstich und die etwas sichtbare Verzerrung im oberen Drittel stören ein bißchen den Gesamteindruck. Dafür ist die Bildqualität über Videoanschluß wirklich gut.

Fazit: Wer DVD-Filme im 16:9-Format genießen will, bekommt mit dem kleinen Sony ein prima TV-Gerät.



Die Fernbedienung des Sony-Porties ist dank Cursor-Tasten in der Mitte besonders leicht zu handhaben

KV-M 1451D
Tragbarer Farbfernseher
ca. 450 DM | Hersteller: Sony
www.sony.de
DVD-Fans genießen mit dem Sony-Gerät ihre Filme im 16:9-Format und in guter Qualität
2

Starke Leichtgewichte

Die getesteten Fernseher im Überblick

Hersteller / Modell	Grundig P37-80	Grundig P37-830 text	Loewe Optra Xelos M37 VT	Orion TV3782 TXSI
Telefon	(01805) 30 21 22	(01805) 30 21 22	(09261) 99-0	(06103) 399 90
Internet	www.grundig.de	www.grundig.de	www.loewe.de	–
Abmessungen				
Bilddiagonale (gemessen)/Format	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3
Abmessungen (Höhe x Breite x Tiefe)	37 x 38 x 38 cm	37 x 38 x 38 cm	39 x 38 x 39 cm	33,5 x 36 x 37 cm
Gewicht	9 kg	9 kg	10 kg	9 kg
Stromverbrauch Standby/Betrieb	5/24,5 Watt	5,1/30 Watt	4,6/33 Watt	6/21,5 Watt
Bildqualität				
Kontrastumfang (Testbild)	403 : 1	146 : 1	245 : 1	558 : 1
Maximale Leuchtdichte (weiß)	323 cd/m²	380 cd/m²	294 cd/m²	391 cd/m²
Minimale Leuchtdichte (schwarz)	0,8 cd/m²	2,6 cd/m²	1,2 cd/m²	0,7 cd/m²
Bildstörung bei Linientestbild (PAL)	mittelmäßig	mittelmäßig	kaum	mittelmäßig
Farbstich (Farbtemperatur)	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig	neutral
Farbdeckung (Konvergenz)	rechts blau	rechts blau, oben lila	gut	rechts blau, oben lila
Verzeichnung (Geometrie/Lage)	stark nach rechts geneigt	hängt nach rechts	gut	hängt nach rechts
Bildqualität über Videoanschluß	mittelmäßig	mittelmäßig	gut	mittelmäßig
Bildqualität über Antenne	ausreichend	mittelmäßig	mittelmäßig	mittelmäßig
Ausstattung				
Anzahl der Senderspeicher	69	69	99	79
Pseudo-PAL fähig (PAL, aber 60 Hz)	ja	ja	ja	ja
Videotext	nein	ja	ja	ja
Sonstiges	Fernbedienung für TV, Video und SAT-Receiver	Fernbedienung für TV, Video und SAT-Receiver	Übersicht mit Sendernamen, Sleep-Timer	Kindersicherung, Sleep-Timer
Scart-Anschuß belegt für	Video	Video	Video/S-Video/RGB	Video
Bewertung				
Preis (ca.)	350 Mark	400/430 Mark	450 Mark	350 Mark
Note	3	3	1 (SCREENFUN Testsieger)	2

Hersteller / Modell	Otto-Versand Hanseatic CTV 3750	Philips 14PT1363	Philips 14PT1574	Sony KV-M 1451D
Telefon	(01803) 30 30	(01805) 35 67 67	(01805) 35 67 67	(0221) 596 60
Internet	www.otto.de	www.philips.de	www.philips.de	www.sony.de
Abmessungen				
Bilddiagonale (gemessen)/Format	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3	34,5 cm/4:3
Abmessungen (Höhe x Breite x Tiefe)	37 x 38 x 38 cm	35 x 38 x 38 cm	38 x 39 x 38 cm	37 x 36 x 42 cm
Gewicht	9 kg	9 kg	9 kg	10 kg
Stromverbrauch Standby/Betrieb	4,1/31,4 Watt	4,2/24,4 Watt	4,3/31 Watt	4,5/31,5 Watt
Bildqualität				
Kontrastumfang (Testbild)	255 : 1	197 : 1	245 : 1	285 : 1
Maximale Leuchtdichte (weiß)	204 cd/m²	237 cd/m²	294 cd/m²	228 cd/m²
Minimale Leuchtdichte (schwarz)	0,8 cd/m²	1,2 cd/m²	1,2 cd/m²	0,8 cd/m²
Bildstörung bei Linientestbild (PAL)	kaum	Linien verzerrt	kaum	oben leicht verzogen
Farbstich (Farbtemperatur)	leicht farbstichig	kaum auffällig	kaum auffällig	kaum auffällig
Farbdeckung (Konvergenz)	leicht rot/grün	gut	leicht rot	leicht rot/grün
Verzeichnung (Geometrie/Lage)	gut	mittelmäßig	mittelmäßig	leicht verschoben
Bildqualität über Videoanschluß	mittelmäßig	gut	gut	gut
Bildqualität über Antenne	ausreichend	mittelmäßig	mittelmäßig	mittelmäßig
Ausstattung				
Anzahl der Senderspeicher	80	69	70	60
Pseudo-PAL fähig (PAL, aber 60 Hz)	ja	ja	ja	ja
Videotext	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	Sleep-Timer	–	–	Sleep-Timer, 16:9-Umschaltung
Scart-Anschuß belegt für	Video	Video	Video	Video/RGB
Bewertung				
Preis (ca.)	350 Mark	350 Mark	400 Mark	450 Mark
Note	4	2	2	2

in der Creative Dimension erleben Sie "packende" Action!

live! the experience!

Wenn Sie das Maximum aus Ihren PC-Spielen herausholen möchten, brauchen Sie auch maximale Power. Kein Problem für die neuen 3D Blaster von Creative Labs: Ihre 32-MB-Grafiktechnologie mit 32 MB SDRAM, beschleunigten Frame-Raten und 32-Bit-Farbtiefe bietet noch schnellere, noch bessere Videoqualität und noch mehr Realitätstreue.

Willkommen in der Creative-Dimension: Packender Spielespaß ohne Wenn und Aber!

Ausführliche Informationen erhalten Sie auf unserer Website: www.soundblaster.com

3D Blaster Savage 4 und Riva TNT2 Ultra* bieten:

- 32 MB SDRAM für Gaming Power im Überfluß
- 128-Bit-Architektur und Twin-Texel-Pipeline für brandheiße Grafikeffekte
- AGP- oder PCI-Bus

* *Riva TNT2 Ultra nur AGP*

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Your PC's key to another dimension!

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring

© Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten

Turbo-Speed im Internet

Selbst mit dem schnellsten Modem ist Surfern das Internet oft zu lahm. Es gibt aber ein paar Tricks und neue Techniken, die Deine Verbindung mit dem weltweiten Netz beschleunigen.

Wer im Internet auf der Überholspur surfen will, der wird oft ausgebremst. Meist sind die Telefonleitungen überlastet, es ist zuviel auf dem Server los, oder der Provider verfügt über zu langsame Server. Inzwischen werden aber verschiedene Techniken erprobt, die diesem Mißstand abhelfen sollen. Nicht jede Idee ist bereits ausgereift. Manch eine scheint sogar nur ein Werbe-Gag zu sein. Welche wichtig sind und was sie taugen, erfährst Du hier.

Datenpakete unter Strom

Wie eine Bombe schlug Anfang des Jahres die Nachricht ein, daß künftig jede Steckdose Internet-Daten liefern könnte. Doch wer glaubt, über Stromleitungen ließen sich sauber Daten verteilen, der sollte mal ein Babyphon testen. Dieses Gerät zur Kontrolle, daß es dem Säugling gutgeht, wird einfach an die Steckdose angeschlossen. Ausser dem Baby-Brabbeln und -Geschrei überträgt es jedoch auch jede Menge Knister- und Knaster-Geräusche.

Für zügigen Datenversand müssen alle Störungen ausgefiltert werden, sonst gibt es Datenmüll. Kein Wunder also, daß bisher schon der Versuch, Drucker und PC übers Stromnetz zu verbinden, nicht in die Gänge kam.

Und da sollen über weite Entfernungen turboschnell Internet-Daten übertragen werden? Derzeit ist das noch eher Science Fiction. Bislang schaffte man erst eine Übertragung von 27 Kilobit pro Sekunde über eine maximale Entfernung von 500 Metern. Zum Vergleich: Im ISDN sind 64 Kilobit pro Sekunde Standard, mit Kanalverdopplung ist sogar das Doppelte drin.

Dennoch kündigten vor kurzem der Stromkonzern RWE und Partner Ascom mit großem Getöse den Durchbruch bei der Internet-Strom-Kommunikation an. „Weit her" ist es damit aber auch nicht. So spricht Ascom in Gebäuden nur von 50-Meter-Entfernungen, die sich mit der neuen Technik PLC (Powerline-Communication) überbrücken ließen. Außer Haus sollen es 300 Meter sein. Darüber hinaus muß dann für den Internet-Connect sowieso ein anderes Transportmedium genutzt werden, etwa Glasfaserkabel.

Immerhin: Bei einer Testinstallation in Deutschland sollen bereits Nettodatenraten von mehr als einem Megabit pro Sekunde erreicht worden sein.

Fazit: Daten aus der (Steck)-Dose werden frühestens in zehn Jahren eine interessante Surf-Alternative sein.

Daten aus der TV-Buchse

Vielversprechender sind da die neuen Ansätze, über das Fernsehkabel ins Internet zu gehen. Intensiv-Surfer und Online-Spieler dürfte das besonders freuen. Vor allem Online-Spiele konnten sich in Deutschland bislang nicht wirklich durchsetzen, weil die Online-Gebühren anders als in den USA sehr saftig sind. Doch wer täglich lange im Internet unterwegs ist, braucht vielleicht schon bald statt Hunderte Mark Telefongebühren im Monat nur noch ein paar Zehner zahlen.

Das ermöglicht eine Technik, die das TV-Kabel in beide Richtungen durchlässig macht. Sie beruht auf dem neuen Standard MCNS/DOCSIS (Multimedia

Übertragungs-Geschwindigkeiten im Vergleich

Dateigröße	1 MByte (300 Seiten Text)	2 MByte (Bilddaten)	9 MByte (Kurzvideo)
Strom (27.000 Bit/s)	4 Min. 38 Sek.	9 Min. 15 Sek.	23 Min.
Modem (33.600 Bit/s)	4 Min. 10 Sek.	8 Min. 20 Sek.	35 Min.
ISDN (64.000 Bit/s)	2 Min. 11 Sek.	4 Min. 22 Sek.	19 Min.
ADSL (0,5 MBit/s)	5,9 Sek.	11,7 Sek.	42 Sek.

Kabelmodems (o.) und ADSL-Modems (r.) wurden speziell für die neuen Techniken entwickelt. Sie funktionieren jeweils nur, wenn auch die entsprechenden Übertragungsleitungen stehen

SCREENFUN AKTION!

Sommer, Sonne, Surfen – auch im Internet: Wir verlosen 5x wahlweise ein Elsa 56k-Modem oder einen ISDN-Adapter mit USB. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Cabel Network System / Data over Cable System Interface Specification).

Wie schnell man im Internet surft, entscheidet die Hauptleitung (engl. Backbone), an der das Kabelnetz angeschlossen ist. Bei den Pilotprojekten gibt es nur eine ISDN-Verbindung (64 Kilobit pro Sekunde) zwischen dem Kabelnetz und dem Internet. Bei flächendeckendem Ausbau ist aber eine höhere Datentransfer-Rate erwartbar.

In der Schweiz bietet die Firma Balcab Internet-Zugang per Kabel für zirka 70 Mark monatlich. Dafür gibt es das Kabelmodem, eine E-Mail-Adresse und unbegrenzten Datentransfer.

Fazit: Sobald Kabelmodems deutlich schneller als ISDN sind, hat diese Technik gute Zukunftschancen.

Turbo-Speed im Telefonnetz

Ob ein Umstieg auf Kabelmodem in Deutschland bald gelingt, ist allerdings fraglich. Die Telekom bietet der Kabelmodem-Konkurrenz Paroli mit ADSL (digitalem Telefonanschluß mit asymmetrischer Datenübertragung).

Unter dem Namen T-DSL können T-Online-Kunden schon heute in acht Ballungsgebieten auf ADSL zu setzen. In vier Jahren soll der bundesweite Ausbau abgeschlossen sein.

Der Trick dabei: Zum Kunden werden die Daten schneller geschaufelt als umgekehrt. Internet-Surfer können mit 768 Kilobit pro Sekunde Daten herunterziehen – das ist sechsmal soviel wie im ISDN mit Kanalverdopplung. Auf dem Hinweg fährt man mit normaler ISDN-Geschwindigkeit (mehr dazu in SCREENFUN 12/98).

Der Nachteil: Die Gebühren sind sehr hoch. Als einmalige Anschlußgebühr werden 229 Mark fällig. Dazu kommen 98 Mark Grundgebühr im Monat. Im Preis begriffen sind ein herkömmlicher ISDN-Anschluß und ein ADSL-Modem. Bei diesem Modell namens T-Online-Speed kommt dann noch ein Zeittakt von 2,5 bis 3,3 pro ADSL-Minute dazu.

Fazit: ADSL wird auch in den nächsten Jahren wegen hoher Kosten kaum für Privatkunden interessant sein.

Daten aus dem Weltall

Selbst wenn Satelliten im Spiel sind, wird der Hin-Kanal ins Internet mit den üblichen Verbindungen bewerkstelligt. Erst beim Downloaden kommt der Datentransfer auf abenteuerliche 38 Megabit pro Sekunde – das ist rund dreihundert Mal schneller als im ISDN.

Die Firma Fantastic bietet den Satellitenservice derzeit nur Firmen an, die Daten möglichst schnell zu ihren Mitarbeitern oder Kunden bringen wollen. Die Verteilung erfolgt wie beim TV-Gerät über Kanäle. Der Empfang ist über jeden PC möglich, der mit einer Satellitenkarte (zirka 300 Mark) ausgestattet ist. Dazu kommen die Kosten für die Satellitenschüssel.

Fazit: Noch dieses Jahr sollen Multimedia-Kanäle für jedermann folgen, die alternativ über Set-top-Boxen am Fernsehgerät eingespeist werden können. Wenn auch noch der Preis stimmt, wird der Satelliten-Expreß mit Abstand der beste Internet-Beschleuniger sein.

So sparst Du schon jetzt Zeit und Geld beim Surfen

Um schneller und preiswerter im Internet zu surfen, mußt Du nicht immer gleich die neueste Technologie haben. Du kannst mit schon vorhandener Hardware-Ausstattung dank ein paar Tricks ganz leicht das Surfen im World Wide Web beschleunigen.

- **Mehr Speed bedeutet auch weniger Online-Gebühren.** Was die tatsächlichen Datentransfer-Raten angeht, unterscheiden sich die Provider nämlich gewaltig. Unter *www.netzwetter.de* findest du aktuelle Infos und Vergleiche. Übrigens: Provider wie *www.acor.de, www.01019freenet.de, www.otelo-online.de* oder *www.TalkNet.de* kann man ohne Anmeldung nutzen, die Abrechnung kommt mit der Telefonrechnung.
- **Wähle bei hohem Datentransfer immer einen schnellen Provider.** Laut Test des Info-Dienstes „Internet World" schneiden folgende Provider in Sachen Speed zur Zeit am besten ab: *www.greennet.de, www.ecore.de, www.cmo.de* und *www.de.uu.net*

  Am preisgünstigsten dieser Top Vier ist UUNet mit 19 Mark pro Monat plus Zeittakt.
- **Wenn's schnell gehen soll, dann setze ISDN-Kanalbündelung ein:** Damit wird die Übertragung fast doppelt so schnell (128 Kilobit pro Sekunde). Fast die Hälfte aller Provider kann mit Kanalbündelung etwas anfangen.

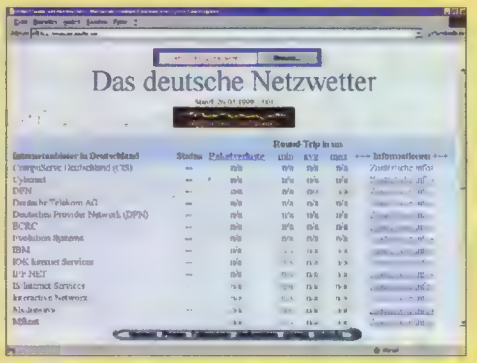
  Vorsicht: Es geht damit zwar schneller, doch die Übertragungskosten sinken dabei leider nicht.

  Noch ein Hinweis: Auch beim Modem ist mittlerweile Kanalbündelung über ISDN möglich. Setze sie aber im Normalfall nicht ein. Der Grund: Bei der Anschaffung und bei der Nutzung ist Kanalbündelung per ISDN-Karte billiger als mit Modem.
- **Komprimiere große Dateien immer:** Am einfachsten gelingt das „Zusammenstauchen" (Komprimieren) von Dateien mit einem Programm wie Winzip. Du findest es beispielsweise bei *www.shareware.net/*

  Wähle bei großen Bilddateien gleich beim Speichern ein platzsparendes Format wie GIF oder JPG. BMP ist dagegen ein wahrer Speicherfresser.
- **Kombiniere Aufgaben:** Meistens kannst Du zur gleichen Zeit mehrere Dateien herunterladen und nebenher noch im Net surfen. Wer solche Aufgaben kombiniert, spart Zeit und Geld.

  Extratip: Setze Web-Washer ein. Diese Programme verhindern das Downloaden von Werbebannern und beschleunigen damit den Dateitransfer.
- **Wähle einen Provider mit bundesweiter Einwahlnummer:** Wenn Du nicht in einer Großstadt wohnst, solltest Du unbedingt auf einen solchen Anbieter setzen.

  Extratip: Mit einem Web-Beschleuniger wie Peak Jet 2.0 (*www.peak.com*) kannst Du beim Dateitransfer Dampf machen.
- **Weitere Tips findest Du im Online-Kurs „Zeit ist Geld" ab Seite 96.**

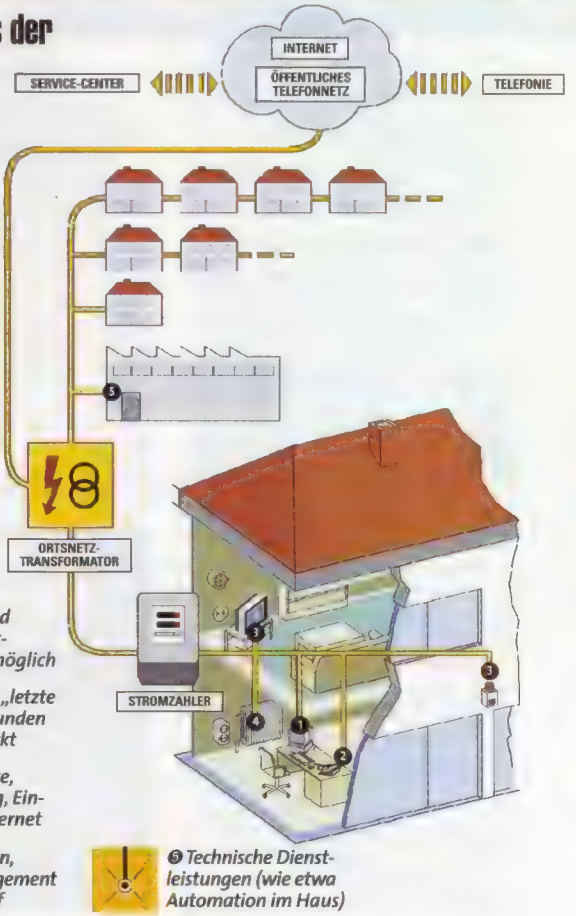


Beim deutschen Netzwetter erfährst Du, wie schnell die verschiedenen Provider Daten im Internet verschicken

Text: Dieter Winkler, Ulrike Goreßen · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Datenstrom aus der Steckdose

Stromkonzerne wie zum Beispiel RWE wollen Stromleitungen nicht nur zur Energieversorgung mit Strom nutzen, sondern auch als turboschnelle Datenleitung



❶ *Turbo-Speed beim Internet-Surfen wird möglich*

❷ *Telefon: Die „letzte Meile" zum Kunden wird überbrückt*

❸ *Info-Dienste, Überwachung, Einkaufen im Internet*

❹ *Stromsparen, Energiemanagement je nach Bedarf*

❺ *Technische Dienstleistungen (wie etwa Automation im Haus)*

TiPS

Shareware, die Verbindungen schneller macht

- **URLRequester v2.12 :** Diese Shareware ermöglicht es, eine schnellere Verbindung zum Server des Providers zu nutzen, um eine Datei auf den PC zu holen.
- **DFÜ-Speed v1.4:** Optimiert die Datenübertragung. Holt mehr aus der bestehenden Verbindung heraus. Deutsche Shareware!
- **LeechFTP v1.3:** Beim Downloaden großer Dateien drohen Abbrüche. Diese Shareware ermöglicht, an der Schnittstelle wieder anzusetzen. Sie optimiert auch die Verbindung.
- **Power Zip 4.02 – Kostenloser Packer:** Als Freeware komprimiert oder entpackt Power Zip direkt aus dem Explorer heraus. Damit „staucht" er lange Dateien zum schnellen Versenden optimal zusammen.
- **Webwasher 1.0.3:** Das bei Siemens entwickelte Tool ist für private Anwender kostenlos. Es verhindert die Übertragung von Werbebotschaften, spart damit Zeit und Geld und schont die Nerven.

Die hier vorgestellten Programme und ähnliche Software-Tools findest Du im Internet beispielsweise unter:

www.topdownload.berlinet.de/comp01.htm
www.freewareweb.com/
www.win2000-software.de/online.htm
www.zdnet.de

Technik allein zu Haus

Schaltest Du das Licht von Hand ein? Drehst Du die Anlage runter, wenn das Telefon klingelt? Statt dessen könnte das Haus sich und alle Elektro-Geräte selbst managen.

Deine Lieblingssendung läuft gerade auf der Mattscheibe, die Pizza im Ofen braucht noch bis zum nächsten Werbeblock, doch dann stört das Telefon. Klingeln lassen? Film verpassen?... Weder noch: Während Du zum Hörer greifst, schaltet, wie von Geisterhand bewegt, der Fernseher auf stumm, der Videorekorder springt an, und in der Küche geht der Herd auf Stand-by.

Was sich wie purer Science-Fiction anhört, gibt es bereits: In den Entwicklungslabors von Sun, Siemens, Microsoft, NCR, IBM, Electrolux oder Xerox arbeiten Ingenieure und Computerfachleute am intelligenten Zuhause. Anfang dieses Jahres stellte man erste Entwicklungen vor: Radiowecker, die den morgendlichen Verkehr und das Wetter checken und bei Regen oder Stau früher klingeln. Küchengeräte, die übers Internet die nötigen Einkäufe selbständig erledigen. Oder Fernseher, die alle Deine Lieblingssendungen kennen und sie automatisch aufzeichnen.

Ziel der weltweiten Forschung: das voll automatisierte Haus, das seine Bewohner wärmt, füttert und unterhält. Und dabei soll es sich ganz einfach auf Knopfdruck bedienen lassen.

In Deutschland gibt es seit kurzem sogar ein erstes Modellhaus dieser Art, das ganz normal bewohnt wird und sich im Praxistest beweisen muß (siehe Kasten „Das clevere Haus am Rhein"). Das Ganze hat nur einen großen Haken: Die Verkabelung und Einrichtung des von Siemens entwickelten HES (Home Electronic Systems) kosteten stattliche 30.000 Mark.

Wenn der Herd mit der HiFi-Anlage quatscht

Die Welt reagierte entzückt, als Hersteller Sun im Januar in San Francisco „Jini" vorstellte. Jini steht für „Java Intelligent Network Infrastructure". Die intelligente Netzwerk-Technologie verbindet auf simple Weise bisher inkompatible Technik wie Haushaltsgeräte, Unterhaltungselektronik und PC.

Inzwischen können Hersteller von Kühlschränken oder HiFi-Anlagen bei Dallas Semiconductor, USA, Jini-Chips für 15 Dollar das Stück kaufen (knapp 30 Mark). Damit werden ihre Produkte auf das intelligente Haus vorbereitet.

Da Jini kein Betriebssystem und keine Treiber benötigt, braucht man nur zwei Jini-fähige Gegenstände zusammenzustöpseln – und schon kann man übers Telefon den Videorekorder starten oder die Heizung anschalten. Auch die Verbindung zum Internet ist bei Jini kein Problem.

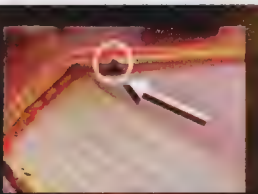
Bereits über 30 Elektronikkonzerne und Hardware-Hersteller haben die Unterstützung von Jini angekündigt, darunter Sony, Philips, Kodak, Canon und Hewlett Packard. Die ersten Produkte werden zum Jahreswechsel erwartet.

Schon heute gibt es einige Prototypen: Auf der diesjährigen CeBIT zeigte Bosch Siemens eine Geschirrspülmaschine, die über ein Jini-Netzwerk mit

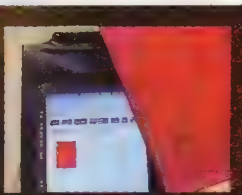
Wie vernetzt man Bücher und Leute?

In den Entwicklungslabors von Xerox PARC, Palo Alto, USA arbeitet ein Forscherteam an einer Brücke zwischen der echten und der virtuellen Welt. Vor ein paar Wochen erklärten die Forscher, wie Bücher und Menschen mittels elektronischer Abzeichen mit dem Internet verknüpft werden können – eine Technik, die auch der Hersteller Sun gemeinsam mit IButton in einer Schule in Florida testet.

Ein amerikanischer Dime (r.) ist ein 10-Cent-Stück, etwa so groß wie ein Pfennig. Noch kleiner ist das elektronische Abzeichen (l.). Es dient als eine Art Erkennungsmarke (engl. Tag) für jedes beliebige Objekt



Dieses Buch wurde mit solch einem Tag (sprich: „täg") versehen. Die darin gespeicherte Info umfaßt neben Buchtitel und Autor auch Befehle, die erst dann aktiviert werden, wenn das Buch in die Nähe eines Tag-Sensors gerät...



...so kann man zum Beispiel erreichen, daß ein entsprechend markiertes Buch die Internet-Seite der Online-Buchhandlung Amazon aufruft. Es muß nur in die Nähe eines PC kommen, der einen Tag-Sensor besitzt

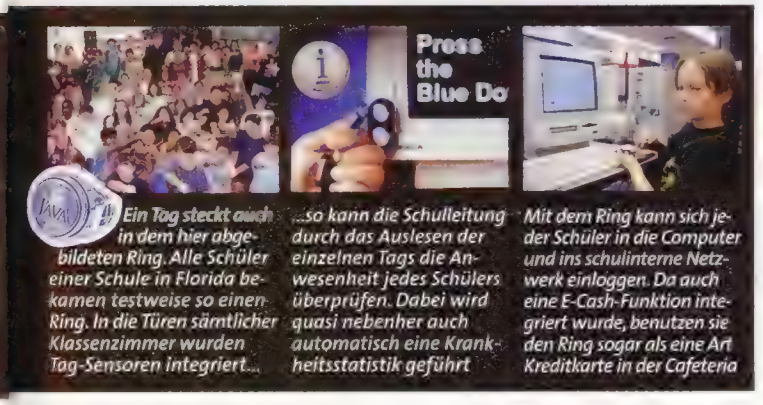
dem Wartungsdienst des Herstellers verbunden ist. Die Techniker können vom Schreibtisch aus kontrollieren, ob die kilometerweit entfernte Maschine ordentlich spült. Bei Bedarf geben sie dem Benutzter via E-Mail Tips.

Auch Microsoft-Boß Bill Gates träumt seit Jahren von „information at your fingertips" (dt.: Infos per Fingerspitze). Künftig soll die „Universal Plug-and-Play"-Schnittstelle Geräte in der Wohnung und im Büro verbinden. Fertige Produkte gibt es allerdings noch nicht.

Weniger die Technik als die Alltagstauglichkeit entscheidet darüber, ob sich etwas im Markt durchsetzt. „Wir brauchen nützliche Produkte und keine nervtötende Technik", betont Mitch Stein, Entwicklungsleiter beim IBM-Projekt LifeWorks, das gleichfalls dem klugen Haus von morgen gewidmet ist. Wie leicht steckt nämlich bei der Automatisierung der Teufel im Detail...

Ein typisches Beispiel: Schon weit voran ist die Technologie, Zimmerlampen über Bewegungsmelder an- und auszuschalten. Klingt in der Theorie toll. Doch im Praxistest zeigte sich die Schwachstelle: Immer, wenn man über längere Zeit gemütlich lesend auf dem Sofa lümmelte, schaltete das System plötzlich von selbst die Lichter aus...

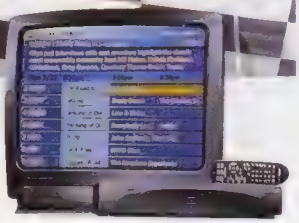
Trotz dieser Rückschläge ist klar: Das intelligente Haus hat Zukunft. Wichtig ist nur, daß dabei der Mensch und nicht die Technik im Vordergrund steht.



Ein Tag steckt auch in dem hier abgebildeten Ring. Alle Schüler einer Schule in Florida bekamen testweise so einen Ring. In die Türen sämtlicher Klassenzimmer wurden Tag-Sensoren integriert...

...so kann die Schulleitung durch das Auslesen der einzelnen Tags die Anwesenheit jedes Schülers überprüfen. Dabei wird quasi nebenher auch automatisch eine Krankheitsstatistik geführt

Mit dem Ring kann sich jeder Schüler in die Computer und ins schulinterne Netzwerk einloggen. Da auch eine E-Cash-Funktion integriert wurde, benutzen sie den Ring sogar als eine Art Kreditkarte in der Cafeteria



Der Videorekorder denkt mit

Bei ReplayTV (s.o.) wird der Mensch verwöhnt: Mit diesem Gerät kann jeder in den USA seine Lieblingssendung sehen, wann und wie er will. ReplayTV funktioniert im Prinzip wie ein Videorekorder. Dazu kommen ein paar pfiffige Extras. So kann man während einer Livesendung eine besonders spannende Szene in Zeitlupe wiederholen, um danach an der Stelle weiterzuschauen, an der man zuvor gestoppt hatte. Auch das gleichzeitige Abspielen und Aufnehmen verschiedener Filme ist damit möglich.

Der Trick: Der Videorekorder benutzt keine Videokassetten zum Speichern, sondern PC-Festplatten. Ein Schreibkopf kümmert sich nur um das Speichern des Videosignals. Der Lesekopf hingegen spielt auf Knopfdruck die gewünschten Szenen ab. ReplayTV merkt sich auch, welche Filmgenres, Schauspieler oder Serien gerne gesehen werden. Dann checkt ReplayTV alle TV-Kanäle und nimmt die Sendungen von selbst auf.

Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis solche Verwöhn-Geräte nach Europa kommen. Die Erfahrungen damit zeigen aber, daß sich das Warten lohnt.

Das clevere Haus am Rhein

http://www.eib-haus.com

Von außen wirkt das „EIB-Projekt" im Limburgerhof wie ein ganz normales Einfamilienhaus. Doch innen geht's wie im Science-Fiction zu. Der Siemens-Home-Assistent kontrolliert das Geschehen: Bewegungsmelder in jedem Raum verraten ihm, wo sich die Bewohner des EIB-Hauses gerade aufhalten.

Helligkeitssensoren sammeln Infos über das Tageslicht. Reicht es nicht mehr aus, sorgt der Home-Assistent dafür, daß das Licht angeht, sobald jemand ins Zimmer kommt. Ebenso checkt er über einen Temperaturfühler, wann die Fußbodenheizung in den bewohnten Räumen aktiviert werden muß.

Automatisch bewässert er zudem den Rasen und die Blumenbete. Hierfür wertet er täglich die in der Erde eingebuddelten Feuchtigkeitsmelder aus und prüft vorm Anstellen der Sprenkleranlage, ob auch gerade keine Gartenparty im Gange ist.

Doch nicht nur die eigentlichen Haus-Systeme sind hier am Home-Assistenten angeschlossen, sondern auch alle elektrischen Geräte. Wenn ein Bewohner zum Beispiel den Dia-Projektor einschaltet, läßt das Haus selbständig die Rolläden herunter oder dimmt langsam das Licht.

Ebenso kann man dem Home-Assistenten beibringen, daß während einer Brettspiel-Session die Musik aus der Stereoanlage durchgehend leise spielen soll. Und er lernt auch ganz fix, wie heiß jeder einzelne Bewohner sein Badewasser liebt.

Die gesamte Programmierung und Kontrolle des EIB-Hauses erfolgt über Terminals. In fast jedem Zimmer stehen welche. Von den Monitoren aus kann man checken, welche Fenster und Türen geöffnet sind, ob gerade etwas auf dem Herd brutzelt, oder sogar, ob die Waschmaschine im Keller mit der Wäsche fertig ist.

In diesem Einfamilienhaus arbeitet die gesamte Elektronik selbständig

Über einen Touchscreen wird bequem der Inhalt des Kühlschranks geprüft. Hier kann man sich auch Rezepte fürs Mittagessen vorschlagen lassen

Radio, TV- oder Video-Geräte werden über den Touchscreen eingeschaltet

Text: Ulrike Goreßen, Karen Oetzel · Innenraum-Design: Wolfgang Schulz · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Mehr solltet Ihr nichfü

*Endlich ist er da: Der 3D-Grafikchip **Savage4** von S3 arbeitet auf einer 2D/3D-Kombi-Karte von Creative Labs*

Die Detailgetreue

Die Kombi-Karte „3D Blaster Savage4" von Creative Labs schafft realistische Bilder in True Color.

Vierter im Bunde der neuesten 3D-Grafikchip-Generation (siehe SCREENFUN 6/99) ist seit Ende Mai der Chip Savage4 von S3. Er zeigt sein Können auf der 2D/3D-Kombi-Karte 3D Blaster Savage4 von Creative Labs.

Ausstattung: Die Grafikkarte hat einen stattlichen Arbeitsspeicher von 32 MB SDRAM. Es gibt sie wahlweise für PCI- oder AGP-Bus.

Der Savage4 bearbeitet zugleich zwei Texturen für realistischere Bilder

Zum Lieferumfang gehört neben der Vollversion des 3D-Spiels „Expendable" auch eine Software zum Kalibrieren. Die Grafikkarte ist darüber hinaus mit dem VIP-Video-Port ausgestattet, über den man externe DVD- oder TV-Tunerkarten anschließen kann.

Installation: Beim Einbau der Grafikkarte oder bei der Software-Installation und -Konfiguration ergaben sich keinerlei Schwierigkeiten.

Beschleunigung: Als erster Grafikchip kann der Savage4 von S3 zwei Texturen gleichzeitig verarbeiten und kombinieren. Deshalb wirken selbst die rechenintensivsten Bildeffekte aktueller 3D-Spiele überaus realistisch.

Auch bei den Benchmark-Tests kann sich der Savage4 recht gut behaupten. So liegen seine Geschwindigkeitswerte bei „3Dmarks" mit 3689 nur knapp hinter dem TNT2 mit 32 MB. Der Grund: Beide haben einen ähnlich niedrig getakteten RAMTAKT. Mit einer Framerate von 56 Bildern pro Sekunde liefert der Savage4 ein gutes Tempo.

Fazit: Die 3D Blaster Savage4 ist eine günstige Kombi-Karte, mit der auch 3D-Spiele-Freaks prima auskommen.

3D Blaster Savage4
2D/3D-Grafikkarte
ca. 250 DM | Hersteller: Creative Labs
www.creativelabs.com
Die Grafik-Kombi-Karte eignet sich vor allem für bildgewaltige Spiele mit großen Texturen
1

Anbieter-Nachweis

AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Gamers Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (0721) 339 44 · Fax: (0721) 37 41 85
Guntram Stoll · Lindauer Straße 85 · 88138 Weißenberg · Tel.: (01805) 92 02 00 · Fax: (8389) 92 02 22
Hoffmann & Ueberall · Affinger Straße · 86167 Augsburg · Tel.: (0821) 740 38 71 · Fax: (0821) 74 03 93 91
IT-Media · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 565 55 55 · Fax: (0641) 565 55 20
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (06031) 77 18 66 · Fax: (06031) 55 20
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Giessen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
PC Spezialist · Eckendorfer Straße 2-4 · 33609 Bielefeld · Tel.: (0521) 969 60 · Fax: (0521) 969 61 96
Publix · Siemensstraße 18a · 35394 Giessen · Tel.: (0641) 974 47 10 · Fax: (0641) 974 47 20
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Schiwi Elektronik · Guttenbergring 40 · 22848 Norderstedt · Tel.: (040) 52 87 58 10 · Fax: (040) 52 87 58 70

Alle Angaben ohne Gewähr

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (Slot 1 / Pentium II)	209 Mark ■	Chaintech BTM mit BX-Chipset	AK Datentechnik
Standardklasse (Sockel 7 / Pentium, AMD)	139 Mark ●	DFI P5BV3	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1 / Pentium II)	239 Mark ▼	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	Publix

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Sockel 7, AMD K6 3D 450)	199 Mark ●	AK Datentechnik
Einsteiger (Slot 1, Pentium II 400)	469 Mark ▼	AK Datentechnik
Mittelklasse (Slot 1, Pentium III 450)	769 Mark ▼	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Slot 1, Pentium III 500)	1229 Mark ▼	AK Datentechnik

MONITORE

Test in Ausgabe 11/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 69 KHz, TCO 92)	279 Mark ●	Belinea 105035	Mix Computer
17 Zoll (69 KHz, TCO 95)	459 Mark ●	AcerView 77e	IT-Media

SOUNDKARTEN

Test in Ausgabe 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	15 Mark ■	16 Bit-Karte, PnP, SB-kompatibel	Schiwi Elektronik
Mittelklasse	49 Mark ■	Creative Labs AWE64 Value	Alternate
Spitzenklasse	315 Mark ▼	Creative Labs Soundblaster Live	Publix

GRAFIK-KARTEN

Test in Ausgabe 1/99 und 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	49 Mark ■	ATI 3D Charger 4 MB	Alternate
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	108 Mark ▼	ATI Xpert Play Play/TV, 8 MB	Mix Computer
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit Voodoo3)	399 Mark ●	STB Voodoo 3 3000 16 MB	Media Markt
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	195 Mark ■	Two the Max Voodoo2, 12 MB	IT-Media

FLACHBETTSCANNER

Test in Ausgabe 4/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	79 Mark ▼	Mustek ScanExpress 600 CP	Publix
Mittelklasse	249 Mark ●	Agfa Snapscan 1212P	Guntram Stoll
Spitzenklasse	399 Mark ●	Hewlett-Packard Scanjet 4200C	Media Markt

DIGITALE KAMERAS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	399 Mark ■	Fuji DX5	Saturn Hansa
Mittelklasse	695 Mark ▼	Kodak DC 210+	Mix
Spitzenklasse	1699 Mark ■	Olympus C1400XL	Guntram Stoll

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser

liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleichgeblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

ht für Eure Hardware zahlen:

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	74 Mark ■	Liteon 36fach	Alternate
Mittelklasse	155 Mark ▼	Pioneer DR-966 40fach	Mix Computer
Spitzenklasse (liest DVD)	149 Mark ■	Teac CD-532S	Mix Computer

VIDEO-REKORDER

Test in Ausgabe 12/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Mono-Rekorder	299 Mark ■	Orion VH-507	Saturn Hansa
VHS-Rekorder	699 Mark ■	Sony SLV-E730	Saturn Hansa
S-VHS-Rekorder	999 Mark ■	JVC HR-S7500E	Saturn Hansa

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Ausgabe 7/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark ■	PC ohne Monitor, AMD K6-2 350, 64 MB RAM, 6,4-GB-Festplatte, Sound, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 40fach-CD-ROM	PC Spezialist
Mittelklasse	1599 Mark ■	PC ohne Monitor, Pentium III 450, 64 MB RAM, 8,4-GB-Festplatte, 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Media Markt
Spitzenklasse	1999 Mark ■	PC mit 17"-Monitor, PIII 450, 64 MB RAM, 8,4-GB-Festplatte, 3D-Sound, 16-Bit-Sound 8-MB-AGP-Grafikkarte, 32fach-CD-ROM	Media Markt

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Ausgabe 1/98

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300 dpi)	189 Mark ■	Canon BJC-250	Hoffmann & Ueb.
Mittelklasse (600 dpi)	289 Mark ▼	Epson Stylus Color 640	Publix
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	835 Mark ▼	HP Deskjet 1120C	Mix Computer

TRAGBARE CD-PLAYER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	99 Mark ■	Philips AZ7221	Saturn Hansa
Mittelklasse	350 Mark ■	Panasonic SL-SX500	Saturn Hansa
Spitzenklasse	599 Mark ■	Sony D-777	Saturn Hansa

JOYSTICKS

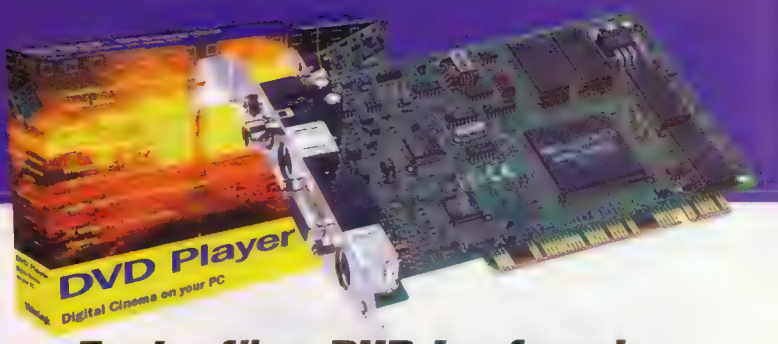
	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	25 Mark ■	Interact Vortex	Saturn Hansa
Digitaler Stick	49 Mark ■	Gravis Blackhawk	Alternate
Gamepad	58 Mark ▼	Microsoft Sidewinder Gamepad	Schiwi Elektronik

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	239 Mark ■	Saturn Hansa
Performance UltraRacer	80 Mark ■	Saturn Hansa
Tasche, Controller, Memory Pack	70 Mark ■	Saturn Hansa
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Gamers Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole + „Super Mario 64"	249 Mark ■	Saturn Hansa
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Gamers Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic



Turbo fürs DVD-Laufwerk

MPEG-2-Karte liefert ruckelfreie Videos im Vollbild.

Die „DVD Player" Videologics ist eine günstige, leistungsstarke MPEG-2-Karte zum Aufrüsten des PC.

Ausstattung: Die Karte ist kompatibel zu den gängigen DVD-Laufwerken. Sie unterstützt alle Formate wie MPEG 1 oder 2 und Video CD sowie alle Bildschirmformate wie 4:3 oder 16:9.

Es gibt externe Anschlüsse für Stereo Line out, AC-3 Audio, S-VHS, TV-Ausgang und VGA-Eingang für die Verbindung zur Grafikkarte. Die nötigen Kabel, Treiber und Kalibrierungssoftware gehören ebenfalls zum Lieferumfang.

Qualität: Die MPEG-2-Karte ermöglicht zusammen mit einem DVD-Laufwerk auf Computern ab Pentium 133 eine ruckfreie DVD-Darstellung im Vollbild-Modus. Die mitgelieferte DVD-Software ist leicht zu bedienen.

Fazit: Die „DVD Player" macht für wenig Geld aus jedem Rechner mit DVD-Laufwerk ein hochwertiges Heimkino.

DVD Player
MPEG-2-Karte

ca. 240 DM | Hersteller: Videologic

www.videologic.com

Mit dieser Karte holt man aus jedem DVD-Laufwerk deutlich bessere Bildqualität

1

Flach wie zwei Flundern: Die zwei Boxen des neuen Soundsystems von Poso sind platzsparend designt

3D-Sound aus flachen Boxen

Eine Folie ist die Membran des Poso-Soundsystems.

Wer Platz sparen will, kann das mit dem Soundsystem „FPSW 01" aus der Arowana-Multimedia-Serie.

Ausstattung: Hinter dem sperrigen Namen verbirgt Hersteller Poso ein neuartiges Soundsystem. Es besteht aus einem Subwoofer und zwei, etwa 1 cm tiefen, Lautsprechern. Der Sound wird dabei nicht von einer Membran ausgestrahlt, sondern flächenartig von einer etwa DIN-A-5-großen Spezialfolie.

Qualität: Der Subwoofer bietet 12 Watt echte Leistung (RMS). Die beiden Flachlautsprecher kommen auf 17 Watt. Der Foliensound ist klar und satt. Leider fällt der Baß des Subwoofers beim Hörtest etwas ab. Auch ist die Verarbeitung des Systems nicht allzu stabil.

Fazit: Für 140 Mark bekommt man manch besseres Soundsystem, aber keines, das so futuristisch aussieht.

FPSW 01
2 Flachlautsprecher und 1 Subwoofer

ca. 140 DM | Hersteller: Poso

www.arowana.de

Die Flachlautsprecher sind für Technikfans spannend, Musikern bieten sie zu wenig

3

DVD-HARDWARE

Test in Ausgabe 4/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Laufwerk (ohne Dekoderkarte)	165 Mark ■	Hitachi GD-2500BX	Mix Computer
DVD-Einbaukit (Laufwerk, Dekoderkarte)	425 Mark ■	Creative Labs Encore 5x Dxr2	IT-Media
DVD-Player (externes Abspielgerät)	1200 Mark ■	Toshiba SD3107	Saturn Hansa

Druck Dein Sommer-

Lara & Co. hautnah: Trag Deine Stars als Tattoo oder Shirt-Motiv. Hier erfährst Du, wie die Helden mit nur wenigen Handgriffen auf Körper und Klamotten kommen.

Tattoos

Das brauchst Du

- Tattoo-Druck und Klebefolie
- Ein beliebiges Grafikprogramm, zum Beispiel das Shareware-programm Paint Shop Pro. Du kannst es auf *www.jasc.com* downloaden und 30 Tage kostenlos testen. Spezielle Tattoo-Druck-Programme gibt es nicht
- PC und Tintenstrahldrucker

Mit einem Tintenstrahldrucker druckst Du die Motive auf die Folie

Jetzt schneidest Du das gewünschte Tattoo-Motiv möglichst genau aus

Bild auf die Klebefolie legen, fest andrücken und wieder abziehen

Zum Auftragen wird das Tattoo von hinten mit Wasser befeuchtet

Ziehe die Folie ab – das Motiv hat sich auf die Haut übertragen

So geht's

1. Motiv besorgen
Welches Bild soll auf die Haut? Spannende Spielemotive für Tattoos findest Du in AOL, Kennwort SCREENFUN. Die Laras aus unserem Beispiel kannst Du von der Spielepackung oder aus SCREENFUN-Heften scannen. Für Leute ohne Scanner: Viele Fotoläden bieten einen Scan-Service an. Auch Clipart-Sammlungen liefern oft gute Vorlagen (siehe Kasten rechts unten). Besonders gut für Tattoos eignen sich Motive, die möglichst großflächig sind und glatte Umrisse haben.

2. Bild bearbeiten
Im Grafikprogramm Deiner Wahl kannst Du das Tattoo-Motiv auf die richtige Größe bringen. Um die gesamte DIN-A-4-Tattoo-Folie beim Druck auszunutzen, empfiehlt es sich, viele Motive auf einmal zu drucken. Plaziere sie am besten auf einem DIN-A-4-großen Dokument (21 cm breit, 27,9 cm hoch) nebeneinander, bis das ganze Blatt gefüllt ist.

3. Tattoo-Druckfolie bedrucken
Damit die Bilder nachher richtig herum auf der Haut sind, müssen sie spiegelverkehrt ausgedruckt werden. Klicke dafür nach der Auswahl des Druckers im Druckmenü auf „Einstellungen" und wähle dort „Horizontal Spiegeln". Mache zur Sicherheit einen Probeausdruck auf normalem Papier. Wenn alles stimmt, legst Du die Tattoo-Druckfolie ein. Die bedruckte Folie sollte man vorm Weiterbearbeiten etwa eine halbe Stunde trocknen lassen.

4. Tattoo ausschneiden
Schneide das Tattoo Deiner Wahl möglichst genau aus. Überstehende Ränder sind nachher als durchscheinende Folie auf der Haut sichtbar.

5. Folien zusammenrubbeln
Schneide aus der Tattoo-Klebefolie ein rechteckiges Stück in der Größe des Motivs heraus. Die Rückseite der Folie läßt sich abziehen. Auf die nun klebrige Oberfläche drückst Du das Tattoo-Motiv mit der farbigen Seite nach unten. Rubble jetzt die beiden Folien fest zusammen – am besten mit dem Rücken einer Schere. Vor allem die Ränder sollten gut angedrückt werden. Ziehe anschließend die Folien wieder auseinander. Jetzt ist das Motiv mit einer dünnen Klebeschicht überzogen.

6. Tattoo aufbringen
Plaziere das Tattoo mit der klebrigen Seite nach unten auf der gewünschten Körperstelle. Die Haut sollte trocken und fettfrei sein. Dann befeuchtest Du die Rückseite des Tattoos. Nach ein paar Sekunden überträgt sich das Motiv mit dem Klebefilm auf die Haut. Das fertige Tattoo solltest Du während der nächsten halben Stunde nicht berühren. Es hält rund drei Tage – sollte aber nicht oft naß werden.

Einkaufszettel für Tattoo-Druck

Tattoo-Folien, bestehend aus jeweils einem Bogen Druck- und Klebefolie bekommst Du von Pearl, 79426 Buggingen, Bestell-Hotline: (0180) 555 82 (Preis: zirka 20 Mark), oder von Sigel in 86690 Mertingen (ebenfalls zirka 20 Mark). Die Sigel-Folien sind etwas dicker und widerstandsfähiger, lassen sich dadurch aber schwerer auf die Haut übertragen.

AKTION!

Wir verlosen 1 Tintenstrahldrucker mit 10 Tattoo-Folien. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Outfit!

Coole Fashion für heiße Tage!

Einkaufszettel
für Shirt-Druck

Transferfolien für helle Shirts gibt es im Fachhandel von fast allen Druckerpapier-Herstellern. Ihr Preis: 10 Stück zirka 30 Mark.
Transferfolien für dunkle Shirts bietet Sigel, 86690 Mertingen. Drei Stück kosten zirka 20 Mark.
Gute T-Shirt Druckprogramme sind „Bessere T-Shirts" von Greenstreet und „T-Shirt Druckerei" von Data Becker (beide zirka 30 Mark).

Lara ist bei Dir: Mit selbst gestalteten Tattoos und Shirts kannst Du Dich echt sehen lassen!

Cliparts

CD-ROMs mit Cliparts sind eine gute Quelle, wenn Du Motive für Tattoos oder T-Shirts suchst. Die folgenden drei Bilder-Sammlungen sind empfehlenswert.

20.000 cliparts Vol.1
Vom Computer-Freak bis zum Drachentöter bietet die CD eine gute Auswahl an gezeichneten Bildern. Besonders die Grafiken aus den Bereichen Fantasy, Celtic und Dinosaurier eignen sich für Tattoos.
Preis: ca. 30 Mark; Macher: GSP, 82152 Planegg

2500 Toons
Wer gerne Grafiken im Cartoon-Stil mag, findet auf dieser CD-ROM jede Menge witzige Motive, die gut auf T-Shirts passen.
Preis: ca. 30 Mark; Macher: Greenstreet, 82152 Planegg

Manga Cliparts '98
Diese Bildersammlung bietet über 600 Manga-Girls in verschiedenen Posen. Die gerenderten Power-Mädels lassen sich gut auf Shirts drucken.
Preis: ca. 25 Mark; erhältlich bei: Pearl Agency, 79426 Buggingen, Bestell-Hotline: (0180) 555 82

T-Shirts

Das brauchst Du

- Wahlweise Transferfolien für helle oder dunkle Textilien
- Ein beliebiges Grafikprogramm. Spezielle T-Shirt-Druckprogramme sind komfortabler, aber nicht unbedingt nötig (Produkte siehe „Einkaufszettel").
- PC und Tintenstrahldrucker
- Bügeleisen
- T-Shirt aus Baumwolle

So geht's

1. Grafik besorgen
Beschaffe Dir die Grafiken, die Du drucken möchtest. Hier stehen dieselben Möglichkeiten wie bei den Tattoos zur Verfügung: Sieh in AOL, Kennwort SCREENFUN, nach, scanne Motive oder verwende Cliparts.

2. Bild bearbeiten
Lade das Bild Deiner Wahl in ein Grafikprogramm. Hier kannst Du es vergrößern, verkleinern, Teile ausschneiden oder noch Text hinzufügen. Für die Abmessung der Größe ist wichtig: Das komplette Design – also Bild und Text – muß auf eine DIN-A-4-große Transferfolie passen. Spezielle T-Shirt-Druckprogramme haben den Vorteil, daß sie hinter dem Motiv ein Shirt einblenden – so kann man sich die Größenverhältnisse besser vorstellen.

3. Transferfolie bedrucken
Wie beim Tattoos-Drucken gilt: das Bild muß spiegelverkehrt gedruckt werden (siehe Anleitung im Tatoo-Kasten). Es empfiehlt sich, zuerst einen Probeausdruck auf normalem Papier zu machen. Anschliessend bedruckst Du die Transferfolie.

4. Motiv ausschneiden
Laß die Folie ein paar Minuten trocknen und schneide das Motiv so aus, daß ein paar Millimeter Rand außenherum stehenbleiben. So vermeidet man, daß die Ränder beim Aufbügeln verschmieren.

5. Bild aufbügeln
Für dunkle T-Shirts wird das ausgeschnittene Motiv mit einer weiteren, weißen Folie zusammengebügelt. Die weiße Folie liegt der Folien-Packung bei.

Heize das Bügeleisen auf höchste Stufe vor. Lege das Bild mit der bedruckten Seite nach unten auf die weiße Folie und presse beide Folien mit dem Bügeleisen für rund zehn Sekunden fest zusammen.

Bügle auf einem harten Untergrund. Ein Bügelbrett ist zu weich – ideal ist ein Tisch mit untergelegtem Handtuch. Laß die Folien abkühlen und schneide dann auch den weißen Hintergrund auf das Motiv zurecht.

Den Rücken der weißen Folie kann man nun abziehen und das Motiv mit der klebrigen Rückseite auf dem Shirt plazieren. Bügle mit kräftigem Druck darüber – vor allem an den Rändern.

Bei hellen T-Shirts arbeitet man nur mit einer Transferfolie ohne zusätzliche weiße Hintergrundfolie. Alle anderen Arbeitsschritte bleiben gleich.

Überbügle das Motiv zum Schluß mit Backpapier. So wird es besser fixiert. Die selbstgemachten Shirts lassen sich bei 40 Grad in der Waschmaschine waschen, sollten aber vorher auf links gedreht werden.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Roman Job (7)

Wenn wichtige Daten spurlos verschwinden, ist der Ärger groß. Wer schlau ist, sorgt deshalb vor! Mit einem Hilfsprogramm in Windows kannst Du ganz leicht Sicherungskopien anlegen.

Daten sichern in 20 Minuten

Hinterher sind viele PC-User schlauer: Nach dem Einbau einer neuen Platine oder der Installation eines Spiels kommt es mitunter vor, daß der Rechner spinnt. Wichtige Programme fehlen oder funktionieren nicht mehr, auch Briefe und andere Dokumente sind weg. „Hätte ich mir nur die paar Minuten für ein Backup genommen", denkt an dieser Stelle mancher Anwender – zu spät.

Beuge diesen ärgerlichen Situationen ganz bewußt vor. Windows kann über ein Werkzeug in seinem System Sicherheitskopien Deiner Daten anlegen. Nach einem Platten-Crash kannst Du sie ganz einfach wieder ins System einspielen.

Diese „Backup" genannten Sicherheitskopien sind nichts anderes als Dateien und Ordner, die ein Hilfsprogramm zusammenpackt und in zumeist einer einzigen Datei speichert. Dasselbe Programm packt diese Daten bei Bedarf wieder aus und kopiert sie an die richtige Stelle im Windows-System. Der folgende Workshop erklärt, wie's geht.

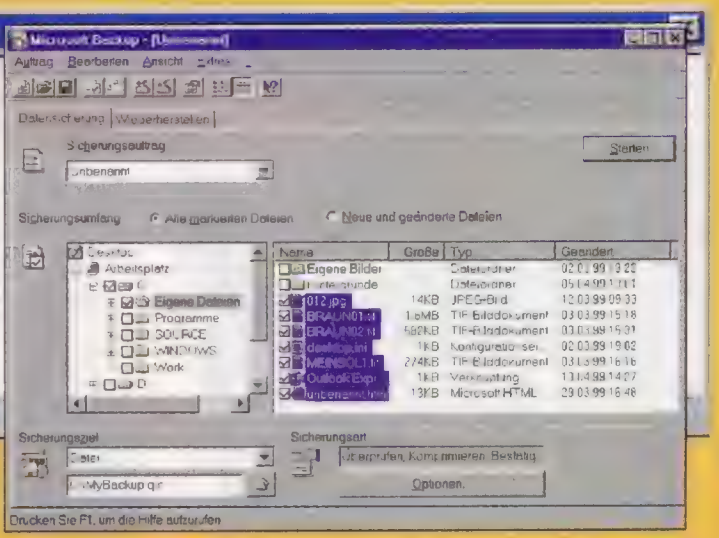
1. Medien auswählen

Unter „Medien" versteht man beim Computer Datenträger wie Disketten, Festplatten, Datenbänder und auch CDs.

Fast alle diese Medien können Backups aufnehmen: Große Datenmengen ab 1 GByte speichert man auf speziellen Bandlaufwerken. Mittlere Mengen bis zu einigen 100 MByte kommen auf Festplatte oder über einen CD-Brenner auf beschreibbare CDs. Für kleine Datenmengen reichen dagegen meist 3,5-Zoll-Disketten aus.

Ganz klar: Für Dein eigenes Datenvolumen solltest Du Disketten oder den Speicherplatz auf der Festplatte benutzen. Teure Bandlaufwerke verwendet man dagegen in aufwendigen Computernetzen oder bei PC, auf denen mehrere GByte wichtiger Daten gespeichert sind.

Willst Du wirklich einmal mehrere 100 MByte sichern, dann verwende dazu kein Backup-Programm, sondern spiele die Daten über einen Brenner direkt auf eine beschreibbare CD.

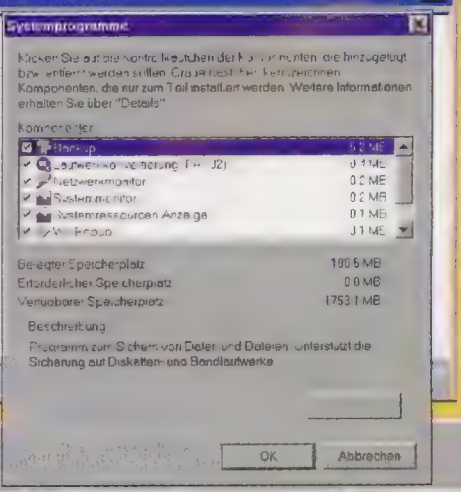


Bei Backups geht es darum, Daten wie beispielsweise die hier markierten Dateien zu sichern. Dazu nutzt Du als Speichermedium Disketten oder die Festplatte Deines PC

2. Backup vorbereiten

Zunächst solltest Du dafür sorgen, daß Windows überhaupt ein Programm für die Datensicherung installiert hat:

- Klicke auf „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme". Ist dort kein Eintrag „Backup" zu finden, so öffnest Du über „Start – Einstellungen" die „Systemsteuerung" und klickst darin das Applet „Software" doppelt an.
- Gehe im Register „Windows-Setup" mit einem Doppelklick in den Bereich „Systemprogramme" und aktiviere dort die Box „Backup". Nach einem Klick auf „OK" fordert Windows seine Installations-CD an und richtet das Programm ein.
- Besitzt Du bereits Windows 98, so läßt Du vor einem Backup das Systemprogramm „Datenträgerbereinigung" laufen. Es beseitigt temporäre Dateien, also Daten, die Windows selbst anlegt und nur vorübergehend nutzt. Auf diese Weise übernimmst Du beim Sichern nur Dateien, die wirklich wichtig sind. Das genannte Hilfsprogramm steht im selben Ordner des Startmenüs wie das Backup.
- Windows 95 hat leider kein Tool wie die Datenträgerbereinigung. Dort solltest Du den Explorer öffnen und darin die Ordner, die Du sichern willst. Lösche Dateien mit der Endung „BAK", „TMP" oder „WBK", die im Backup nichts zu suchen haben.



Das Register „Systemprogramme" zeigt, ob ein Backup-Programm installiert ist. Wenn nicht, holst Du das nach

INFO

Diverse Backup-Typen

Spricht man von „Backup-Strategien", so ist damit die Art und Weise gemeint, wie man eine Datensicherung anlegt.

► Meistens beginnt man die Sicherung mit einem vollständigen Backup der ausgewählten Daten. Das muß nicht heißen, daß man die gesamte Festplatte sichert, sondern es kann auch ein ausgesuchter Bereich sein, etwa ein Ordner, der Texte, Tabellen und Bilder enthält.

► Einer vollständigen Sicherung folgt in regelmäßigen Abständen ein sogenanntes inkrementelles Backup. Dabei analysiert das zuständige Programm die Datensätze, die Du bereits gesichert hast. Es checkt ganz einfach, welche Dateien zwischenzeitlich geändert wurden.

Beim eigentlichen Vorgang sichert das Tool dann nur die Dateien, die verändert wurden. Das spart viel Zeit, denn das inkrementelle Backup geht wesentlich schneller als das vollständige. Trotzdem besitzt Du eine komplette Sicherungskopie aller ausgesuchten Daten.

► Die Backup-Programme in Windows 95 und 98 sind so ausgelegt, daß sie einem vollständigen Backup automatisch inkrementelle folgen lassen.

3. Backup starten unter Windows 95

Das Backup-Programm von Windows 95 legt in seiner Grundeinstellung zunächst ein vollständiges Backup des gewählten Bereichs an (siehe Info-Kasten links). Starte es mit „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme" und wähle die zu sichernden Daten aus.

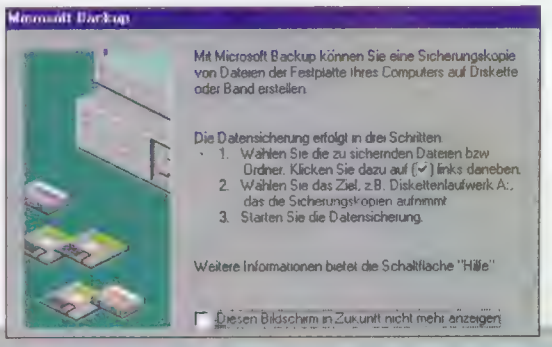
● Suche dann das Ziel heraus, das heißt: das Medium, auf dem Du die Sicherungsdatei ablegen willst. Das Ziel könnte beispielsweise eine 3,5-Zoll-Diskette (A:) sein.

● Unter „Datei – Speichern unter" gibst Du einen Namen für die Sicherung ein und startest den Vorgang mit „Speichern". Für die folgende Zuwachssicherung – ein anderes Wort für inkrementelles Backup – nutzt Du diesen Datensatz wieder.

● Beim nächsten Backup stellst Du die Zuwachssicherung folgendermaßen ein: Starte das Backup-Programm und klicke auf „Sichern".

● Gehe darin auf „Einstellungen" und auf „Optionen". Unter „Sichern" aktivierst Du nun die Option „Zuwachssicherung" und klickst auf „OK". Anschließend wählst Du die zu sichernden Dateien aus und klickst auf „Weiter".

● Das Backup kann je nach Datenmenge zwischen einigen Minuten und einer Stunde dauern.



Windows 95 besitzt das Programm „MS Backup". Mit ihm kannst Du Sicherungskopien aller Art machen

4. Backup starten unter Windows 98

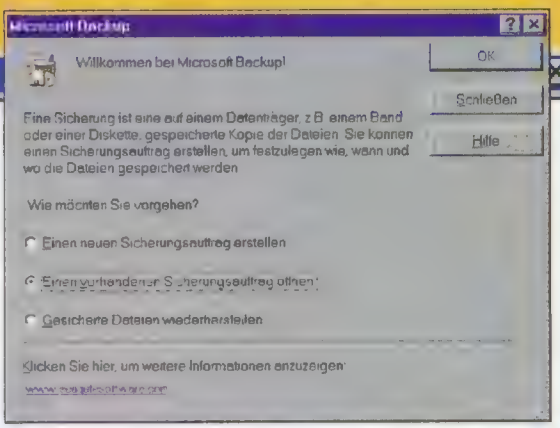
Das Backup von Windows 98 findest Du ebenfalls im Ordner „Start – Programme – Systemprogramme – Zubehör". Es hat gegenüber dem von Windows 95 den Vorteil, daß Dich ein Assistent bequem durch die einzelnen Schritte führt.

● Nach dem ersten Aufruf des Tools legst Du über die Option „Einen neuen Sicherungsauftrag erstellen" ein vollständiges Backup an. Klicke auf „OK".

● Markiere die Option „Markierte Dateien, Ordner und Laufwerke sichern" und klicke auf „Weiter". Im nächsten Fenster markierst Du die gewünschten Ordner, klickst auf „Weiter" und nutzt nun die Option „Alle markierten Dateien". In den folgenden Schritten gibst Du das Sicherungsziel an (etwa eine Diskette oder Festplatte) und aktivierst den Vorgang.

● Beim nächsten Start reicht es bereits, mit der Option „Einen vorhandenen Sicherungsauftrag öffnen" zu arbeiten. Du gibst dann an, mit welcher Sicherungsdatei Dein letztes Backup gearbeitet hat.

Das Tool sucht von selbst die Dateien auf der Platte heraus, die seit dem letzten Mal verändert wurden. Sie werden in dem von Dir angelegten Datensatz gespeichert. Damit bringt das inkrementelle Backup diesen Sicherungssatz auf den neuesten Stand.



Mit dem Befehl „Einen vorhandenen Sicherungsauftrag öffnen" legst Du in Win 98 ein Zuwachs-Backup an. Ein Assistent führt durch den Vorgang

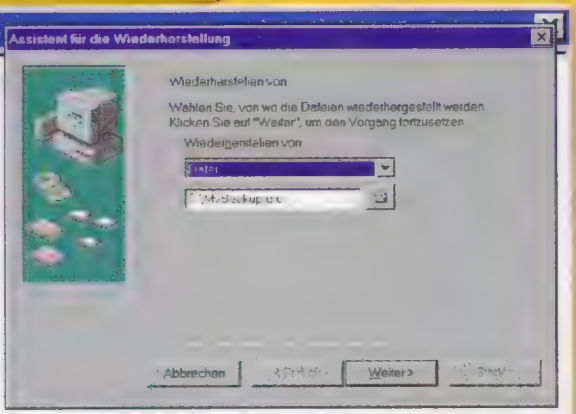
4. Sicherungskopie zurückspielen

Unter Win 98 ist es einfach, die Sicherung ins System zurückzuspielen: Bei diesem als Restore bezeichneten Vorgang entpackt Windows die gesicherten Dateien und kopiert sie wieder an den alten Ort zurück.

● Du rufst dazu einfach nur das Backup auf und klickst im Assistenten auf die Option „Gesicherte Dateien wiederherstellen". Dann gibst Du an, wo die Sicherungsdatei zu finden ist, und startest das Ganze.

● Auch unter Windows 95 rufst Du zunächst das Backup auf. Dann gehst Du in das Menü „Datei" und startest das Restore über „Backupsatz öffnen".

● Suche nun den Lager-Ort der gesicherten Dateien heraus und klicke auf „Öffnen". Auch unter Windows 95 ersetzt das System nun alle vorhandenen Dateien gegen die aus dem Backup – oder spielt die gesicherten Dateien in einen neuen, leeren Ordner.



Um eine Sicherungskopie wiederherzustellen, startet man das Backup-Programm und gibt dort den Ort an, an dem die Kopie gespeichert ist

INFO

Rettung beim PC-Crash

Das Backup in Windows 98 arbeitet mit einem Modus namens Emergency Recovery. Hast Du eine Sicherung vom gesamten Windows gemacht, kannst Du damit auch nach einem Systemabsturz mit einiger Wahrscheinlichkeit wieder an Deinem Rechner arbeiten.

Bei einem vollständigen Backup der Windows-Installation sichert das Tool nämlich auch den Inhalt der Systemdatenbank („Registry"). Die zugehörige Option befindet sich unter „Auftrag – Optionen – Weitere Optionen".

Nach einem kompletten Crash installierst Du Windows 98 neu und rufst dessen Backup auf. Mit ihm kannst Du die alte Sicherungskopie von Windows 98 samt Anwendungen zurückholen und auch die Systemdatenbank wiederherstellen. Damit läuft das System so, wie Du es vor der letzten Sicherung eingerichtet hast.

Text: André Zurowski

Halt die Windeln fest

Die Rugrats toben auf dem Screen

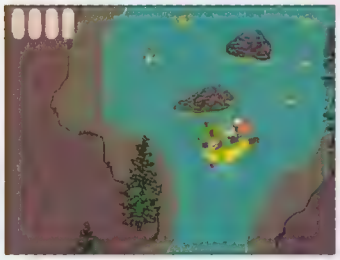
In Amerika sind die windeltragenden Helden Kult. Bei uns hatten sie vor kurzem ihre Kino-Premiere. Wer die Rugrats von der Leinwand kennt, kann sich jetzt auf ein Wiedersehen am Computerscreen freuen. Mit der CD-ROM „Freche Spiele zum Film" lassen sie ihre witzigen Abenteuer noch einmal aufleben.

Die Sammlung enthält sechs kleine Spiele, die parallel zur Kinohandlung angelegt sind. Tommy, Phil, Lil und Chuckie wollen Tommys Babybruder Dil loswerden und zurück ins Krankenhaus bringen. Doch auf dem Weg warten Abenteuer. So steuerst Du die kleinen Helden im Spiel „Schwimm Reptar" durch einen wilden Fluß. Im „Affenzirkus" müssen Chuckie und Tommy sich gegen eine Horde Affen zur Wehr setzen. Mit Hilfe einer Wippe katapultieren sie sich in die Luft und erobern Dils Babysachen zurück. Die Spiele sind ideal für kurzweilige Pausen-Unterhaltung. Jedes läßt sich in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu je zehn Levels spielen. Original Zeichentrick-Grafik und die deutschen Stimmen aus dem Film sorgen für schrille Komik. **Fazit: Sechs witzige Spiele mit Original-Grafik und Sound – super für zwischendurch.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: TLC, 82041 Oberhaching

1

Affenzirkus: Bewege die Wippe so, daß Tommy oder Chuckie hochkatapultiert werden



Im Spiel „Schwimm Reptar" steuerst Du an den Felsen vorbei durch den Fluß

Schiebe-Schienen: Baue einen Weg für Tommy, so daß er seine Freunde findet

In „Stus Werkstatt" baust Du eine Maschine, um Angelica zu befreien

Die Rugrats Tommy, Phil, Dil, Lil und Chucky (v.l.)

Frag die Sterne

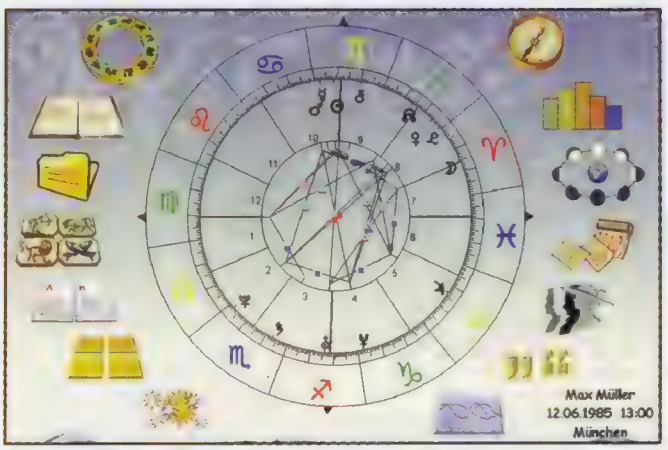
Horoskope für alle Lebenslagen

Klar, daß Du die letzte Mathe-Klassenarbeit versieben mußtest. Schließlich stand astrologisch gesehen ein falscher Stern im falschen Haus... Wer endlich eine gute Ausrede für alles haben möchte, kann sich über das Programm „Astro Star 2000" freuen.

Die neuste Version der bewährten Astrologie-Software ist noch umfangreicher geworden. Neben Persönlichkeits- und Partneranalysen bietet sie auch Zukunftsprognosen und zeigt die Sternenkonstellation für jeden Tag. Ausführliche Erklärungen zur Astrologie vervollständigen das Ganze. **Fazit: Komfortabler Astrologie-Spaß mit großem Funktionsumfang.**

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Navigo, 80807 München

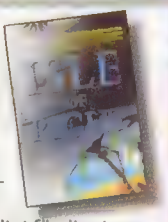
1



Aus Deinem Geburtsdatum und Geburtsort errechnet das Programm eine Persönlichkeitsanalyse, die in der Mitte des Hauptmenüs grafisch dargestellt wird

Gegen die Gewalt

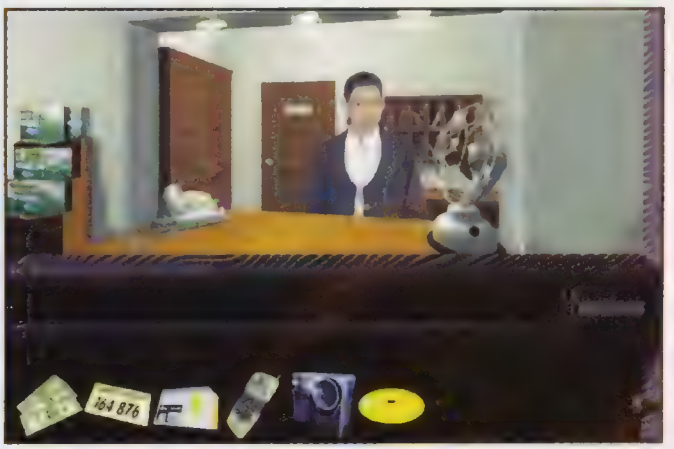
Verteidige die Menschenrechte



Es hätte ein so schöner Urlaub werden können: Sommer, Sonne und Strand auf einer idyllischen Insel. Doch schon bei Deiner Ankunft auf der Isle of Right passieren seltsame Dinge. Man nimmt Dir den Paß ab, und eine Journalistin verschwindet. Das Adventure „Isle of Right" stellt Dich vor die Aufgabe, den Vorfällen auf den Grund zu gehen und die Menschenrechte zu verteidigen. Die spannende und zugleich informative Handlung entschädigt für die etwas veraltete Grafik und Technik des Spiels. Amnesty International war an der Produktion beteiligt. **Fazit: Wissen über Menschenrechte verpackt in eine spannende Story.**

Preis: ca. 77 Mark; Macher: Paul Haupt Verlag, 20457 Hamburg

2



Das fängt ja gut an: Die freundliche Dame am Empfang des Hotels weigert sich, Dir Deinen Reisepaß zurückzugeben. Geht das mit rechten Dingen zu?

Text: Christiane Strobel

Frische Fische für den Bildschirm

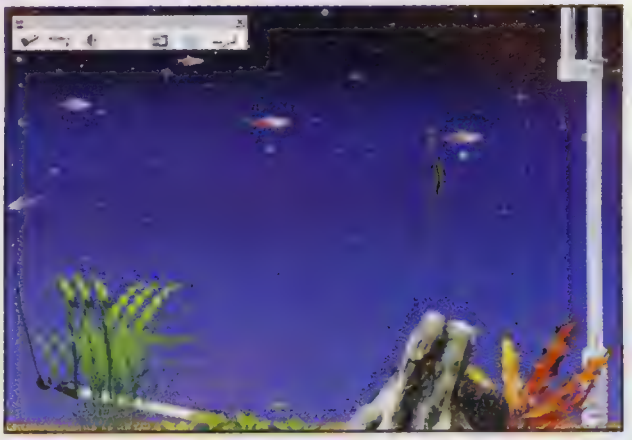
Virtuelles Aquarium

Kaum etwas wirkt so beruhigend, wie Fische zu beobachten. Das kannst Du jetzt auch am Screen. Statte ein künstliches Aquarium mit Pflanzen, tropischen Süßwasserfischen und allerlei Schnickschnack aus. Wie im richtigen Leben wollen die Fische genährt und gepflegt werden. Nur wer richtig mit Futterautomat, Filter, Thermostat und Wasser-Zusätzen umgehen kann, macht seine schwimmenden Freunde glücklich.

Bei nur sechs verschiedenen Fischarten sind die Aktionsmöglichkeiten allerdings begrenzt. Die Grafik wirkt altmodisch. **Fazit: Akzeptabler Wasserspaß, bei dem man sich mehr Vielfalt gewünscht hätte.**

Preis: ca. 30 Mark; Macher: Mindscape, 82041 Oberhaching

3



Damit sich die Fische im Aquarium wohlfühlen, mußt Du sie wie im richtigen Leben füttern und auf Temperatur und Wasserqualität achten

Homepage-Basteln per Mausklick

Webdesign für Einsteiger

Die eigene Homepage ganz ohne Programmierkenntnisse verspricht das Programm „Webartist". Aus verschiedenen Bildern, Hintergründen, Animationen und Text kannst Du per Mausklick eine Internet-Seite zusammenstellen.

Wer jedoch ein wenig über die Grundlagen hinaus will, steht mit der Software hilflos da. Beispielsweise werden Frames nicht unterstützt. Für einfache Funktionen wie einen E-Mail-Link gibt es keine Vorlage. Auch eine Nachbearbeitung des Quellcodes ist nicht möglich. **Fazit: Einfach zu bedienendes Webdesign-Programm, bei dem man aber schnell an die Grenzen stößt. Nur für absolute Einsteiger!**

Preis: ca. 40 Mark ;
Macher: Sierra, 63303 Dreieich

3

Drag & Drop: Mit der Maus ziehst Du die Elemente für Deine Homepage auf das neu angelegte Dokument. Dort lassen sie sich positionieren

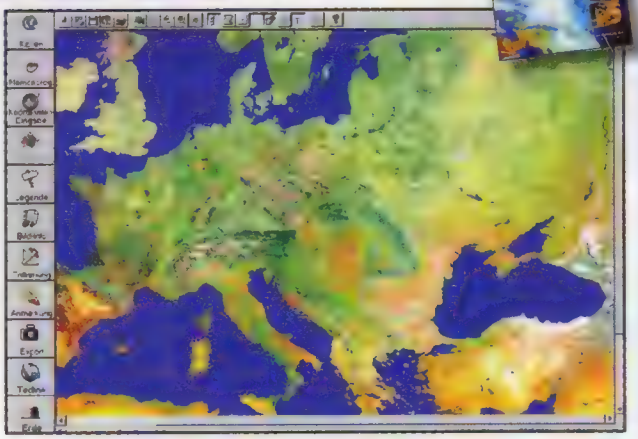
Alles Gute kommt von oben

Blicke aus dem All

Geographie aus einem faszinierenden Blickwinkel kannst Du mit der CD-ROM „Deutschland aus dem All" erleben. Die Scheibe enthält Satellitenbilder der ganzen Welt sowie detaillierte Aufnahmen deutscher Großstädte und Landschaftsformen. Bis auf einen Maßstab von 1 : 47000 kann man an sie heranzoomen. Manche Ansichten lassen sich in einem bewegten 3D-Modell genauer erkunden. Diese Funktion läuft allerdings nicht immer stabil. Du kannst in alle Karten Notizen schreiben, sie kopieren und drucken. Zusätzlich gibt ein Lexikon Auskunft über Satellitentechnik. **Fazit: Gute Sammlung von Satellitenbildern.**

Preis: ca. 40 Mark; Macher: Herold Business Data, 82152 Planegg

2



Farbenfroher Anblick aus der Ferne: Die CD-ROM „Deutschland aus dem All" zeigt Satellitenbilder von Deutschland, Europa und der ganzen Welt

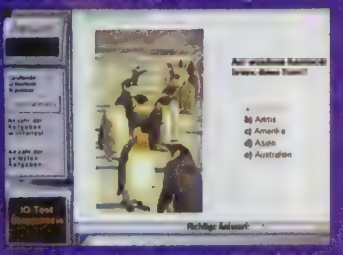
IN KÜRZE

Teste Deinen Grips

Mit der CD-ROM „IQ" kannst Du Deinen Intelligenzquotienten testen. In den Bereichen „Logisches Denken", „Räumliches Vorstellungsvermögen" und „Allgemeinwissen" mußt Du verschiedene Aufgaben bewältigen. Die Auswertung zeigt, wo Deine Stärken und Schwächen liegen. **Fazit: Knobelaufgaben als Intelligenztest.**

Preis: ca. 30 Mark;
Macher: DTP, 22047 Hamburg

2



Auch Allgemeinwissen wird abgefragt

Schachmatt

Mit langweiliger, pixeliger Grafik und ohne jeden Witz präsentiert sich das Schachprogramm „Schach". Wer lediglich eine Partie gegen den Computer spielen möchte, wird zufrieden sein. Anfänger finden ein dröges Textdokument mit Erklärungen, Moderierte Videos fehlen. **Fazit: Schlecht aufgemachtes Schachprogramm.**

Preis: ca. 30 Mark;
Macher: DTP, 22047 Hamburg

4

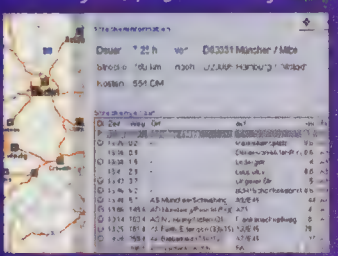
Öde: die Grafik des Schachprogramms

Rund ums Auto

Gleich vier Programme auf einmal enthält das Softwarepaket „Kraftstoff": Mit dem Führerscheintrainer bereitest Du Dich auf die Fahrprüfung vor. Ein Routenplaner für Europa, ein Hotel- und Restaurant-Führer und ein KFZ-Organizer sind nützlich, sobald es mit dem Fahren klappt. **Fazit: Vier nützliche Auto-Programme.**

Preis: ca. 50 Mark;
Macher: Sybex, 40231 Düsseldorf

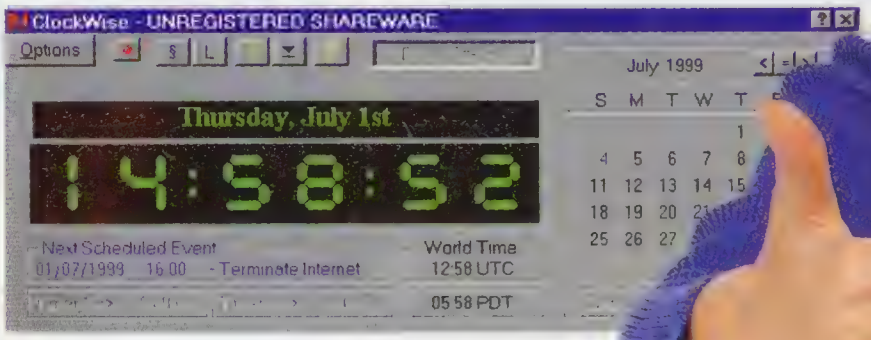
2



Findet den besten Weg: der Routenplaner

Online-Kurs Teil 5

Online-Zeit ist teuer – das beweist ein Blick auf die Telefonrechnung. Der letzte Teil dieses Kurses verrät darum einige Tricks, wie man im Netz Zeit sparen kann.



Stoppuhr fürs Internet: Das Programm ClockWise kannst Du so einstellen, daß es automatisch nach bestimmter Zeit die Internet-Verbindung beendet. So bleibst Du in Deinem Online-Zeitlimit

1. Die Zeit im Auge behalten

Beim Surfen im Internet vergißt man schnell die Zeit. Doch das kann böse Folgen haben. Denn solange Du online bist, telefoniert Dein PC mit dem Computer des Internet-Providers. Dabei freut sich die Telekom, denn so kommt eine ganz schöne Summe auf der Telefonrechnung zusammen.

● Regel Nummer Eins beim Surfen ist deshalb, die Online-Zeit im Auge zu behalten. Das geht am besten mit dem kleinen englischen Zusatzprogramm ClockWise. Es zeigt an, wie lange man sich im Internet aufhält, läßt sich wie eine Stoppuhr einstellen und ermöglicht ein automatisches Beenden der Internet-Verbindung. 30 Tage ist die Benutzung dieser Shareware kostenlos. Wem sie gefällt, der bezahlt dann 20 Dollar dafür und läßt sie registrieren.

● Du findest ClockWise zum Downloaden auf der Seite *http://www.rjsoftware.com* – installiere das Programm auf Deinem PC.

● Im Menü „Options – Functions – Schedule – Events" klickst Du auf „Add", um einzustellen, daß das Programm zu einem bestimmten Zeitpunkt die Internet-Verbindung abbrechen soll.

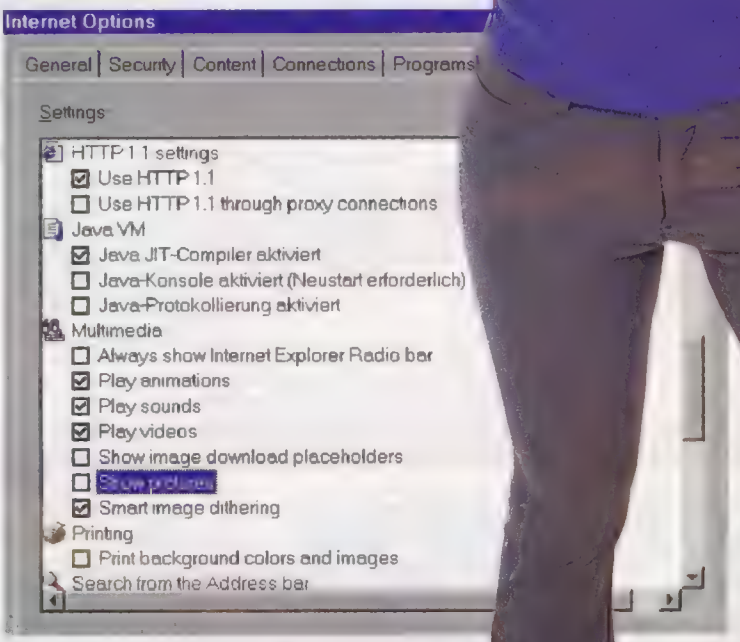
2. Schneller surfen

Zeit sparen heißt nicht unbedingt weniger surfen. Viel Zeit wird dadurch verschwendet, daß man warten muß, bis eine Seite im Browser geladen ist. Diesen Vorgang kannst Du beschleunigen.

● Schalte die Bilder bei der Darstellung der Webseiten aus. Grafiken haben oft große Datenmengen und brauchen deshalb viel mehr Ladezeit als Text.

Klicke dazu im Internet Explorer auf „Tools – Internet Options – Advanced" und entferne das Häkchen bei „Show pictures". Nutzer des Netscape Communicators finden dieselbe Option bei „Edit – Preferences – Advanced". Nachteil dieser Methode: Manche Seiten sind schlampig programmiert und deshalb ohne Bilder schlecht lesbar.

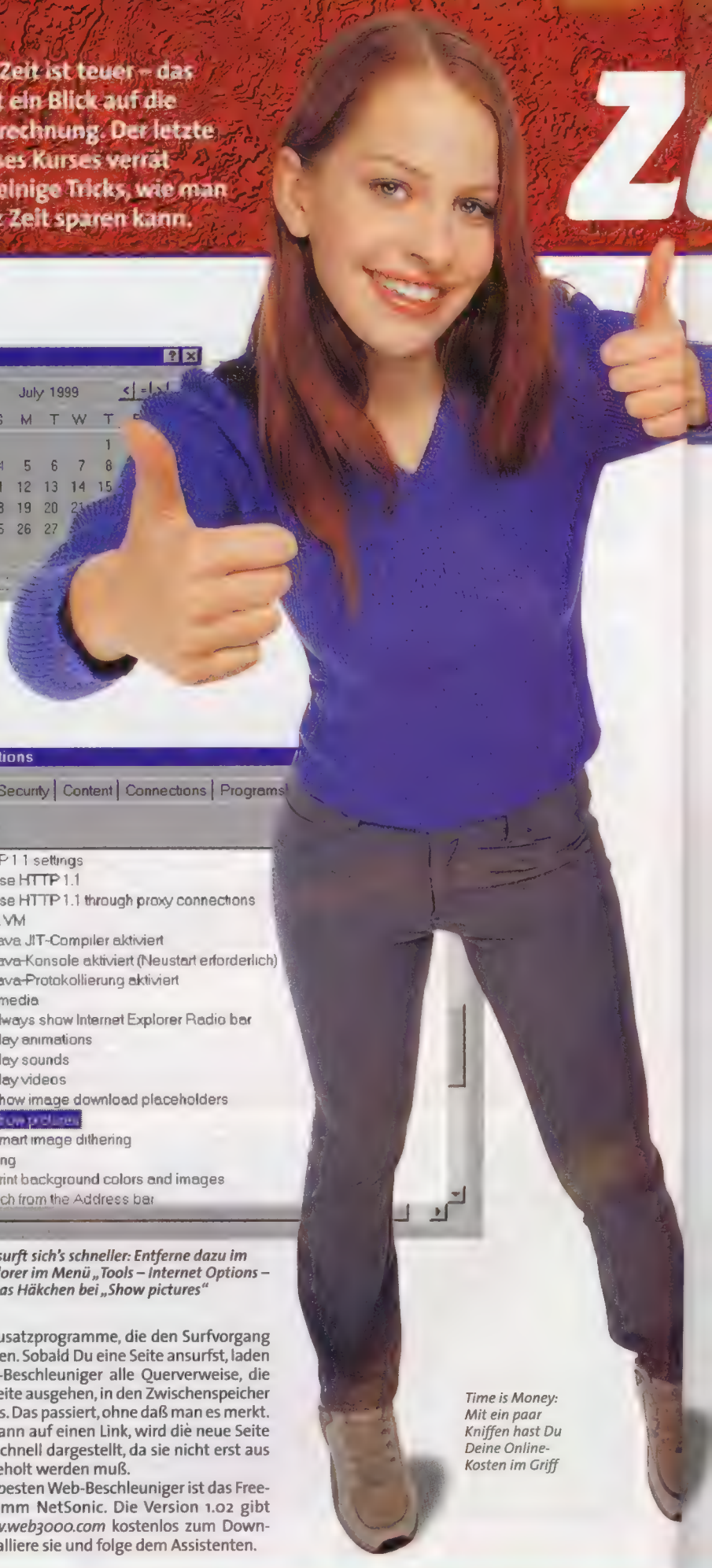
● Surfe mit mehreren Browser-Fenstern gleichzeitig. Während im einen Fenster eine Seite geladen wird, kannst Du im nächsten bereits nach etwas anderem suchen. Im Internet Explorer geht das mit „File – New – Window". Bei Netscape findet sich diese Funktion unter „File – New – Navigator Window".



Ohne Bilder surft sich's schneller: Entferne dazu im Internet Explorer im Menü „Tools – Internet Options – Advanced" das Häkchen bei „Show pictures"

● Es gibt Zusatzprogramme, die den Surfvorgang beschleunigen. Sobald Du eine Seite ansurfst, laden solche Web-Beschleuniger alle Querverweise, die von dieser Seite ausgehen, in den Zwischenspeicher des Browsers. Das passiert, ohne daß man es merkt. Klickst Du dann auf einen Link, wird die neue Seite doppelt so schnell dargestellt, da sie nicht erst aus dem Netz geholt werden muß.

Einer der besten Web-Beschleuniger ist das Freewareprogramm NetSonic. Die Version 1.02 gibt es auf *www.web3000.com* kostenlos zum Downloaden. Installiere sie und folge dem Assistenten.



Time is Money: Mit ein paar Kniffen hast Du Deine Online-Kosten im Griff

eit ist Geld

3. Offline surfen

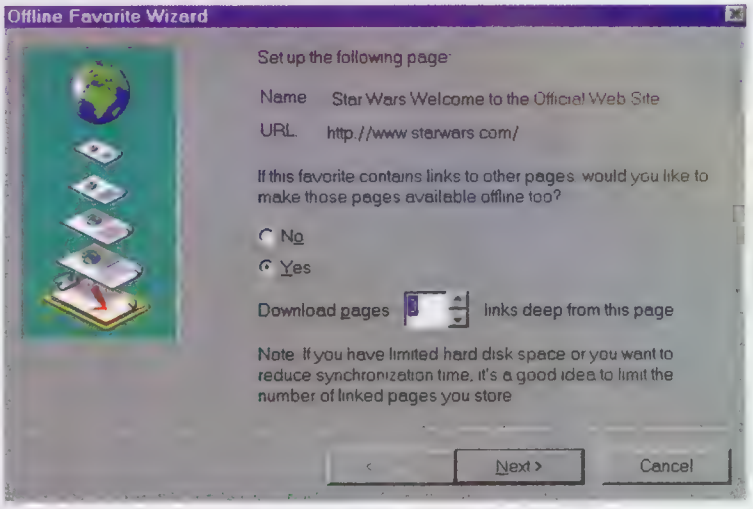
Wer sich eine Seite in Ruhe ansehen will, muß nicht unbedingt online sein. Du kannst eine Webseite und die von ihr ausgehenden Links auch einfach auf dem PC speichern und später offline lesen.

● Eine einzelne Seite wird gespeichert, indem man im Internet Explorer „File – Save As" anklickt. Im folgenden Fenster sollte bei „Dateityp" die Angabe „Web Page, complete" stehen. Das bedeutet, daß die Seite komplett mit allen Bildern auf die Festplatte übernommen wird. Auch beim Netscape Navigator befindet sich diese Option in „File – Save As".

● Der Internet Explorer (Netscape leider nicht) bietet außerdem die Möglichkeit, auch die Querverweise einer Seite mit zu speichern. Klickt man offline dann auf einen Link, bekommt man auch die folgende Seite. Das geht bis zu drei Ebenen tief von der Ausgangsseite aus.

● Übernimm dazu die gewünschte Seite mit „Favorites – Add to Favorites" in die Liste der Favoriten und wähle die Option „Make Available Offline". Klicke anschließend auf „Customize", um einzustellen, wieviele Link-Ebenen mitgespeichert werden sollen. Wer dieselbe Page regelmäßig offline lesen will, kann eine bereits gespeicherte mit „Tools – Synchronize" immer auf dem neusten Stand halten.

● Um eine gespeicherte Seite offline anzusehen, klicke auf „File – Open – Browse" und wähle sie aus.



Lieblingsseiten in Ruhe lesen: Der Internet Explorer kann Webseiten auf Deiner Festplatte speichern. Auf Wunsch lädt er auch die Links mit herunter, die von der Seite ausgehen

● Zwischen Online- und Offline-Betrieb wechselt man in beiden Browsern mit „File – Work Offline".

● Nachteil beim Offline-Surfen ist, daß die gespeicherten Seiten viel Platz auf der Festplatte einnehmen. Wer mit Plattenplatz sparen muß, sollte überflüssige Webdokumente regelmäßig löschen.

4. E-Mails offline schreiben

Auch beim Lesen und Schreiben von E-Mails kannst Du viel Online-Zeit sparen. Denn beides läßt sich prima erledigen, ohne daß eine Internet-Verbindung offen ist. Lediglich zum Abschicken und Empfangen der Nachrichten muß die Verbindung aufgebaut werden – und das dauert in der Regel nicht länger als ein paar Sekunden.

● Starte Dein E-Mail-Programm. Teil des Internet Explorers ist das Programm Outlook Express. Netscape-User verwenden den Netscape Messenger. Klicke bei Outlook Express auf den Button „Send/R..." und beim Messenger auf „Get Msg", um neue E-Mails abzurufen und auf Deinen PC herunterladen. Dazu wird die Internet-Verbindung gestartet.

● Sobald die Daten empfangen sind, wechsle in den Offline-Modus und beende damit die Internet-Verbindung wieder. Klicke dazu in Outlook Express auf „File – Work Offline" und im Messenger auf „File – Offline – Work Offline".

● Jetzt kannst Du die Nachrichten in Ruhe lesen, ohne daß es kostbare Online-Zeit kostet. Auch neue E-Mails schreibst Du, ohne daß die Internet-Verbindung dabei läuft.

● Erst zum Senden der Messages klickst Du in Outlook Express von neuem auf „File – Work Offline" und machst dort das Häkchen weg. Oder Du wählst im Messenger „File – Offline – Work Online". Damit wird die Netz-Verbindung wieder aufgebaut.

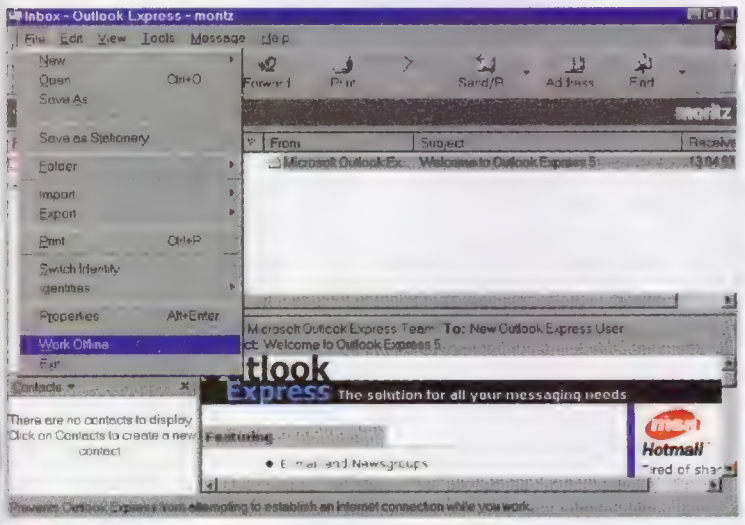
● Auch wer ein Mail-Programm verwendet, das keinen Wechsel zwischen Online- und Offline-Modus erlaubt, kann mit einem Trick trotzdem E-Mails offline schreiben.

● Tippe dafür Deine Nachricht einfach in Microsoft Word oder einem anderen Textverarbeitungsprogramm. Markiere den Text mit der Tastenkombination [ctrl]+[A].

● Kopiere den markierten Text anschließend mit den Tasten [ctrl]+[C].

● Starte die Internet-Verbindung sowie Dein E-Mail-Programm und öffne das Fenster, mit dem man in diesem Programm neue Nachrichten schreibt.

● Füge die bereits getippte Nachricht mit [ctrl]+[V] in das Fenster ein. Jetzt kannst Du sie abschicken und die Internet-Verbindung gleich wieder beenden.



E-Mails kannst Du lesen und schreiben, ohne daß dabei teure Online-Zeit vergeht. Wechsle dazu mit „File – Work Offline" in Outlook Express in den Offline-Modus

Serie: Websites im Test

Hier erfährst Du, welche Angebote die Macher von „Civilization: Call to Power“ auf ihrer Webseite angesiedelt haben.

Welten erschaffen und Kriege führen: nichts Neues für die „Call to Power“-Geübten. Doch was bieten die Webseiten der Hersteller für die Hobby-Herrscher?

Der Einstieg in die offizielle Webseite *www.activision.de* ist übersichtlich gestaltet. Du kannst über ein Menü am linken Bildschirmrand, das nach Genres geordnet ist, zu den Seiten Deiner persönlichen Spiele-Favoriten vorstoßen. Über eine Menüleiste am oberen Rand geht es zu den „Rund um Activision“-Themen. **Lohnende Ziele sind dort die Infos zur Firma, das sehr kleine, aber feine Shop-Angebot und, am allerwichtigsten, der Support-Bereich.** Dort findest Du gepflegte und ständig aktualisierte FAQ-Listen (Abk. für „Frequent Asked Questions“, auf deutsch: häufig gestellte Fragen). Sie bieten Lösungen zu den meisten Problemen. Schade nur, daß der zur Support-Firma maxupport ausgelagerte Club-Bereich wegen Server-Schwierigkeiten nicht leicht erreichbar ist.

Um zur eigentlichen „Call to Power“-Seite zu gelangen, mußt Du nur dem Link auf der Einstiegsseite folgen. Hier werden als Begrüßung gleich die wich-

Die niedrigsten Preise Deutschlands

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Kauf von Computer-Hardware! Wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten bundesweit und beraten Sie für nur 3,63 DM Telefonkosten je Minute.

Zum Beispiel:

Intel Prozessoren:
300 Mhz ab 99,-DM
Intel Pentium CPU's ab 79,-DM
Pentium III 450 Mhz 599,-DM
Pentium III 500 Mhz 999,-DM
AMD Prozessoren:
K6 II 300 Mhz 99,-DM
K6 II 350 Mhz 129,-DM
K6 II 400 Mhz 189,-DM
K6 III 400 Mhz 439,-DM
Speicher:
PS/2 Simm 32 MB EDO 84,-DM
SDRAM 32 MB 48,-DM
SDRAM 64 MB 88,-DM
Mainboards:
Mainboard ab 66,-DM
Festplatten:
2,1 GB Restposten ab 149,-DM
4,3 GB Quantum 179,-DM
8,4 GB Seagate 209,-DM
10 GB Seagate 259,-DM

Sound & Grafik:
Soundkarte 16 Bit PNP 17,-DM
Soundblaster 64 PCI 35,-DM
Soundblaster Live 89,-DM
RIVA TNT 16MB 139,-DM
VGA 8 MB AGP 39,-DM
Elsa 8MB mit AGP 75,-DM
Monster-Leistung 3dfx 79,-DM
3dfx Banshee 16MB ab 139,-DM
VGA Voodoo III ab 179,-DM
CD-Rom:
24-fach CD-ROM 46,-DM
40-fach CD-Rom 59,-DM
Aufrüstung:
Marken-Mainboard
mit 200Mhz CPU 129,-DM
mit CPU 300 Mhz 155,-DM
Sonstiges:
TV-Karte Typhoon 99,-DM
Digital-Kamera ab 169,-DM
FAX-Modem 56K V90 ..... 55,-DM

Vorführgeräte und 2.Hand
Monitore diverse ab 60,-DM
Komplett-PC 386 ab 99,-DM
486er m. Monitor ab 159,-DM
PC mit Pentium ab 599,-DM
Notebook's ab 399,-DM

Notebook's mit Farbdisplay ab 639,-DM

Farb-Drucker ab 229,-DM

PC mit Pentium ab 599,-DM

Monitore 15“und 17“ ab 160,-DM

intermedia Computer Marketing GmbH
Telefon: 0190-88 00 99
Faxabruf: 0190-88 00 11 (24-Stunden)
Das Faxgerät auf Faxabruf oder Polling einstellen - Nummer wählen und auf Starttaste drücken

tigsten Neuerungen zum Spiel angesprochen, wie Patches oder der downloadbare Karteneditor. Querverweise führen auf die zugehörigen Seiten.

Leider gelangt man nur von hier aus über kaum bemerkbare Links zum Support-Bereich. Etwas offensichtlichere Hinweise beziehungsweise ein Link zur Activision-Seite fehlen. Des weiteren verhalten sich die Back-Links nicht einheitlich.

Davon abgesehen ist die Navigation über eine Menüleiste am oberen Rand der „Call to Power"-Hauptseite jedoch einfach. Sie führt in Bereiche mit wertvollen Strategietips und dekorativen Desktop-Verzierungen, die die Spieledesigner zum Herunterladen anbieten. Eine Sammlung von Querverweisen leitet weiter auf deutsche und englische Fanseiten.

Wegen der großen Nachfrage wird Hilfe-Mail nicht immer beantwortet. Die gelösten Probleme landen jedoch in der bereits erwähnten FAQ-Liste. Dort sind die Antworten für jeden zugänglich und helfen weiter.

www.activision.de

komplett deutsches Angebot

Technik 1 | Service 2 | Funfaktor 2

Alle Infos sind in deutscher Sprache verfügbar, klares, überzeugendes Layout

Support-Seiten sind etwas versteckt, Club-Server zu oft nicht erreichbar

Vorbildlich ins Deutsche umgesetzte Originalseite mit einigen kleinen Designmängeln

2

Text: Joachim Enderlin

Filmmaterial und Hintergrundbilder für Deinen Desktop dürfen natürlich auch nicht fehlen

*Der erste Eindruck auf der Webseite **www.activision.de** macht Lust, sich das Web-Angebot genauer anzusehen*

Auf der Einstiegsseite zum Spiel werden die neuesten Infos kompakt und miteinander verlinkt aufgelistet

Seite ablecken verboten!

Selber kaufen! SAURE FRITTIS sind korrekte Kaubonbons in vier fruchtig-sauren Sorten. Ordentlich verpackt im grünen Beutel.

Mr FRITT (Kaumeister)

184 junge Leute mit super Ideen trafen sich Ende Mai beim Bundeswettbewerb „Jugend forscht". Wir zeigen Euch die interessantesten Erfindungen und ihre Macher.

Voll fit: Jugend forscht

Jörg Weigl (21) aus Ulm

„Ich wollte einen Dynamo bauen, der auch bei Regen oder Schnee reibungslos funktioniert und sich leicht bedienen läßt. Dazu habe ich in eine Fahrrad-Scheibenbremse Magnete eingebaut. Wenn sich jetzt das Rad dreht, drehen sich auch die Magnete mit und erzeugen in den Spulen eine Spannung. Mit dem Strom kann man die Fahrradbeleuchtung betreiben oder den Tacho."

Schnell-Info AKTION!

Für alle Tüftler und Hobby-Bastler verlosen wir 8 „Star Wars"-Bausätze von Lego. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Martin Scherrmann aus Metzingen, Oliver Donnerhak aus Grafenberg, Ralf Kittel aus Reutlingen, alle 20 (v. l.)

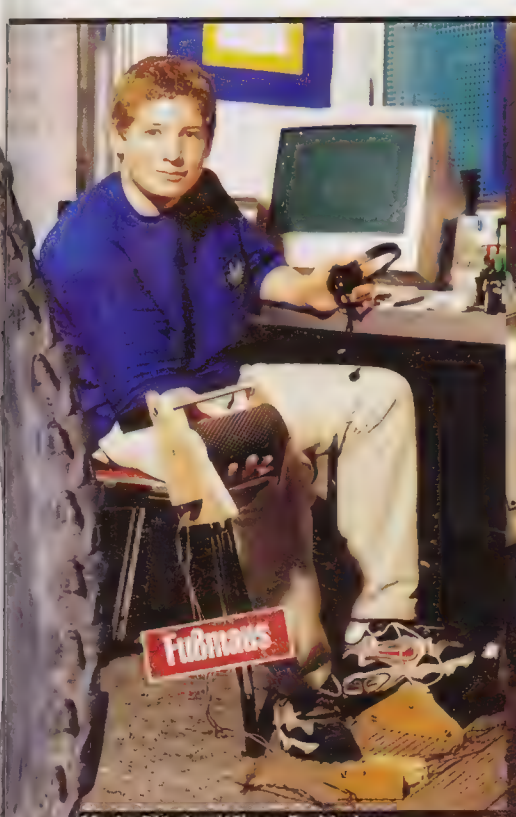
„Einer Maschine das Laufen beizubringen, ist eine sehr schwierige Aufgabe. Mit dem sechsbeinigen Roboter haben wir diese Aufgabe bewältigt. Er vereint neue Ideen aus den Bereichen Mechanik, Sensorik und Elektronik. Ein interessanter Aspekt an einer sechsbeinigen Maschine ist zum Beispiel, daß man ein Viertel aller Beine anheben kann, ohne daß sie umkippt."

Gerald Hartwig (16) aus Mahlow

„Beim Fotokopieren entsteht jede Menge Ozon. Das kann man ja auch in der Luft riechen. Mein Gerät ist in der Lage, Ozon in normalen Luftsauerstoff umzuwandeln. Die chemische Reaktion, die das bewirkt, ist zwar nicht neu, aber noch niemand hat eine praktische Anwendung dafür gefunden. Meinen Reaktor kann man überall verwenden, wo eine Ozonbelastung entsteht."

Helmar Dittrich (18) aus Berlin

„Wenn man 3D-Bilder aufnehmen will, ist das bisherige Verfahren so, daß man zwei Kameras synchron laufen läßt und dann jeweils ein Halbbild zusammenschneidet. Ich wollte dasselbe ohne Aufwand mit einem einzigen Gerät erreichen. Meine Kamera ist außen mit Spiegeln ausgestattet. Im Prinzip modifiziere ich nur das Licht, wenn es in die Kamera 'reingeht."



Moritz Plötzing (13) aus Euskirchen

„In der Zeitung habe ich etwas über Armleiden bei Computernutzern gelesen. Da habe ich überlegt, wie man das ändern könnte. Meine Maus besteht aus zwei Walzen, die man mit den Füßen bedient. Eine ist für die seitliche Bewegung des Cursors und eine für hoch und 'runter. Schalter für die rechte und linke Maustaste befinden sich an den Seiten der Walzen."

Alexander Schmidt (18), Rico Preisker (19) und Daniel Seibert (17), alle aus Köln (v. l.)

„Unser Gerät dient dazu, Oberflächen zu vermessen. Es arbeitet autonom, das heißt, es hat seine eigene Stromversorgung und erledigt seine Arbeit selbständig. Das Fahrzeug richtet sich mit einem Sensor an einem Laser aus, den wir vorher aufstellen. An ihm hangelt sich die Maschine entlang. Die Meßdaten werden auf einem Chip gespeichert und später auf einen PC übertragen."

Daniel Hackenberg, Stephan Winter und Tobias Richter, alle 17 und aus Berlin (v. l.)

„Wir haben ein kleines Luftschiff konstruiert, das wir als Kameraträger einsetzen wollen. Man könnte damit zum Beispiel Dachschäden an Gebäuden untersuchen oder Ähnliches. Es ist mit 22 Gasballons und vier Motoren ausgerüstet, die wir über eine Fernsteuerung bedienen. Das Luftschiff ist sehr klein und preisgünstig und kann teure Helikopter bei Luftaufnahmen ersetzen."

Jan Olaf Stiller (18) aus Gilzum, Bela Gipp (18) aus Rhoden und Florian Krüger (19) aus Gustedt (v. l.)

„Wir sind auf die Idee gekommen, mit einem Hubschrauber mit Infrarot-Technik nach Lawinenopfern zu suchen. Die Lawinenopfer erwärmen ja durch ihre Körperwärme den Schnee. Mit einer modernen Infrarot-Kamera kann man diese Erwärmung feststellen, da die Schneeoberfläche eine gleichmäßige Temperatur hat. Abweichungen zeigen sich."

Ich habe immer gedacht, hier trifft man nur lauter verklemmte Einsteins. Dabei sind die meisten Leute echt locker drauf und haben einfach super Ideen". Carola (19) spricht aus, was viele denken. Beim 34. Bundeswettbewerb „Jugend forscht" vom 27. bis 30. Mai '99 ist durchweg gute Stimmung.

184 jugendliche Tüftler aus ganze Deutschland haben sich im Veranstaltungszentrum Forum der Stadt Leverkusen versammelt, um im Wettbewerb gegeneinander anzutreten. Alleine oder in Teams von bis zu drei Leuten haben die Nachwuchsforscher kleine Messestände aufgebaut, an denen sie ihre Projekte präsentieren. In Wettbewerben auf Regional- und Landesebene haben sie ihre Konkurrenten bereits besiegt. Jetzt geht es um die Wurst: Die fünf besten Arbeiten in Deutschland aus den Bereichen Mathematik/Informatik, Physik, Technik, Chemie, Biologie, Geo- und Raumwissenschaften und Arbeitswesen werden mit Preisen bis zu 3000 Mark ausgezeichnet.

Wer gewinnt, entscheidet eine Jury. Wenn das Gremium aus Profs und anderen Wissenschaftlern am Stand auftaucht, kommt so mancher Kopf zum Rauchen. Für die Jungforscher heißt es jetzt, das eigene Projekt überzeugend vorzustellen und den kritischen Fragen standzuhalten.

Zwischendurch findet man genug Zeit, durch die Halle zu schlendern, sich die Projekte anderer anzusehen und mit Gleichgesinnten zu plaudern. Für viele steht nicht der Wettbewerb an sich im Vordergrund, sondern der Spaß an der eigenen Erfindung. Jörg (21) erzählt: „Mich hat geärgert, daß mein Dynamo am Fahrrad ständig kaputt ging. Da dachte ich mir: das muß man besser machen." Der begeisterte Radler hat einen Dynamo entwickelt, der über Elektromagneten in der Scheibenbremse des Rads funktioniert. Bei einer dreimonatigen Testfahrt – einer Fahrradtour von Mexiko nach Alaska – hat sich die Neuentwicklung bewährt. Als das Projekt fertig war, kam Jörg auf die Idee, seine Erfindung bei „Jugend forscht" einzureichen. Eine Herstellerfirma hat sich bereits für Jörgs Dynamo interessiert. Schon vor dem Bundes-Wettbewerb meldete der 21jährige seine Erfindung beim Patentamt an.

Jörg zählt zu den Ältesten bei „Jugend forscht". **Der 13jährige Moritz ist der jüngste Teilnehmer. Mit der Entwicklung einer Computermaus, die mit den Füßen bedient wird, hat er sich seine Teilnahme im Bundeswettbewerb erobert.** „Ich habe sogar schon einmal ‚Die Siedler III' mit den Füßen gespielt", erzählt er stolz. Für sein Lieblingsspiel „FIFA 99" verwendet er trotzdem lieber ein Gamepad...

Eigentlich treten Forscher unter 16 Jahren in einer eigenen Klasse, genannt „Schüler experimentieren", gegeneinander an. Dieser Wettbewerb wird aber nur regional ausgetragen. Wer sich hier besonders auszeichnet, wird aufgestuft und darf sich im Bundeswettbewerb mit den 16- bis 21jährigen messen. „Ich hätte nie damit gerechnet, so weit zu kommen", verrät Moritz etwas schüchtern.

Auch wer am Ende nicht mit einem Preis nach Hause geht, blickt auf vier spannende Wettbewerbstage zurück. Viele Leute getroffen, viel Neues gesehen – das Wichtigste ist schließlich, dabei zu sein!

INFO

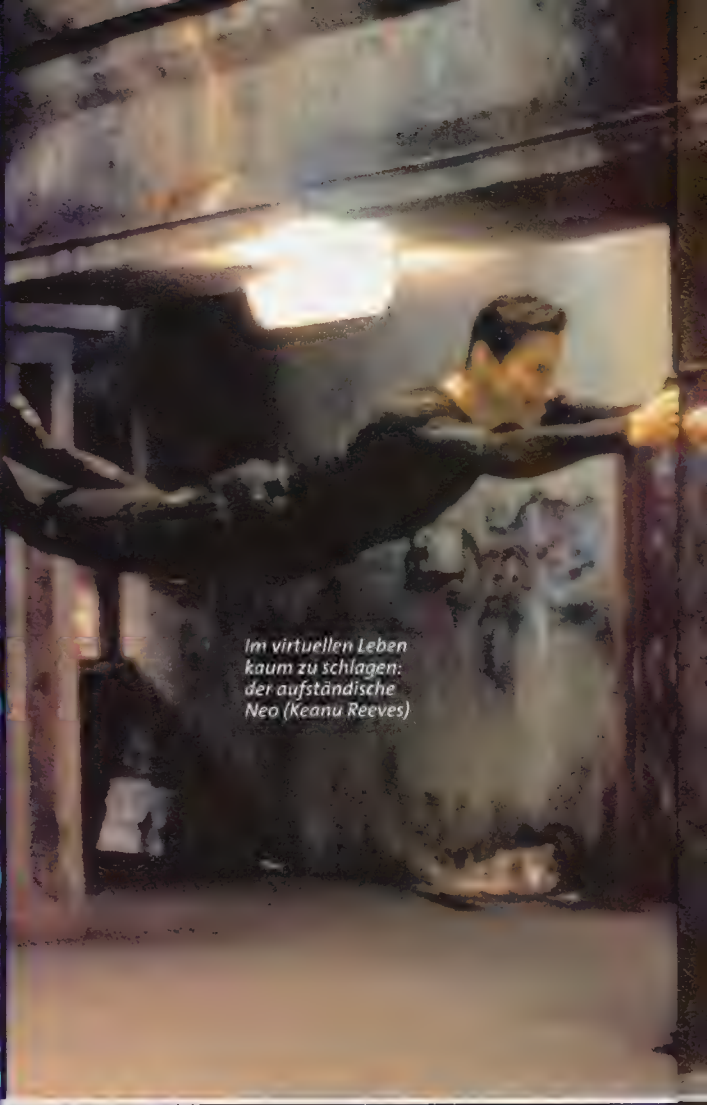
Willst Du auch bei „Jugend forscht" mitmachen?

Wenn Du höchstens 21 bist und eine Forschungsidee hast, solltest Du am nächsten Wettbewerb teilnehmen. Anmelden kannst Du Dich bis zum 30. November 1999 bei *Stiftung Jugend forscht e.V., Baumwall 5, 20459 Hamburg.* Von dort gibt es eine Einladung zum Regionalwettbewerb. Wer unter 16 Jahre alt ist, nimmt automatisch in der Sparte „Schüler experimentieren" teil. Du kannst alleine antreten oder mit bis zu zwei Freunden ein Team bilden.
Infos im Netz: *www.jugend-forscht.de*

Text: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Börner

In orangefarbenen Kokons liegen Menschen. Ihre Funktion: Energiespender für Maschinencomputer

Ausnahmen sind Rebellen wie Morpheus (l.) und Trinity (r.). Sie leben zwei Leben: eines in der künstlichen und eines in der echten Welt



Im virtuellen Leben kaum zu schlagen: der aufständische Neo (Keanu Reeves)

MA

Die Rebellen finden den Computerhacker Neo (Keanu Reeves, r.) und zeigen ihm beide bestehenden Formen des Lebens

Ein Computerspezialist transportiert die Menschen über sein PC-Programm in die Matrix und holt sie wieder zurück

Um in die echte Welt zurückzukommen müssen die „eingespeisten" Rebellen per Telefon ihren Standort durchgeben

Morpheus wurde von den Secret-Service-Agenten in der künstlichen Realität gefaßt. Trinity und Neo kehren zurück

Beam me up! Eine Gruppe Rebellen mischt die virtuelle Welt auf. Science-Fiction-Knaller mit abgefahrenen Spezialeffekten.

In der Matrix, der künstlichen Welt, jagen Secret-Service-Agenten die Rebellen

THE MATRIX

Kriege? Gibt es nicht. Naturkatastrophen? Haben sich erledigt. Energieprobleme? Nie gehört. – In der Zukunft, die die Regisseure und Drehbuchschreiber Andy und Larry Wachowski („Bound") auf die Leinwand bannen, stellen sich diese und ähnliche Fragen nicht mehr.

In dieser Zukunft halten sich Computermaschinen Menschen als Energieressourcen. Die High-Tech-Gefangenen lagern zu Millionen in Kokons, sind verkabelt – und träumen vor sich hin. Sie leben ihr „Leben" in einer virtuellen Welt, genannt Matrix, die von den Computern kontrolliert wird. Dafür, daß in der Matrix alles reibungslos funktioniert, sorgen schmallippige Geheimagenten, eine Art Virus-Jäger, mit dunklen Anzügen und schwarzen Brillen.

Diese Secret-Service-Agenten haben eine Gruppe von Rebellen im Visier. Deren Chef ist der charismatische Morpheus (Laurence Fishburne). Die Gruppe – bei der unter anderem das Model Carrie-Anne Moss mitspielt – ist aus dem System ausgebrochen, lebt in der wirklichen Welt und sucht in der künstlichen den „Einen", der die Menschheit befreien kann. Dieser Retter ist der Computerhacker Neo.

Keanu Reeves („Speed") alias Rebell Neo hat für den hochgerüsteten High-Tech-Thriller abgespeckt, kräftig trainiert und darf nun Kung-Fu-Schläge austeilen, über Wände laufen und vieles mehr. Das ist Hongkong-Action pur, aufgemischt mit Sequenzen, die an Comic-Szenen oder typische Actionspiele erinnern. Grandios sind die Spezialeffekte. Auf der nächsten Seite erfahrt Ihr mehr über sie.

Action 1	Spannung 2	Anspruch 3

The Matrix

Sci-Fi-Actionthriller/USA

Start: 17.6. | **ab 16 Jahre beantr.**

http://www.movies.warnerbros.com/

Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano

High-Tech-Gefangene proben den Super-Aufstand in der künstlichen Welt

2

...um ihren Chef aus der Matrix zu befreien. Die Mission könnte tödlich enden. Die zwei wagen es dennoch...

...denn wird Morpheus' virtueller Körper getötet, stirbt auch sein biologischer

Aufgerüstet durch PC-Programme, beherrschen Trinity und Neo Kung-Fu, Schußwaffen und ähnlich Nützliches

Keine Zeit zum Staunen: Trinity ist der Hammer – und schlägt wie einer zu!

Schachmatt? Die Secret-Service-Agenten sind nicht so schnell zu besiegen – auf dem Dach lauern noch Dutzende

Bei dem Geballer fliegen nicht nur Mauerreste durch die Gegend. Neo hebt dank PC-Programm auch gleich ab...

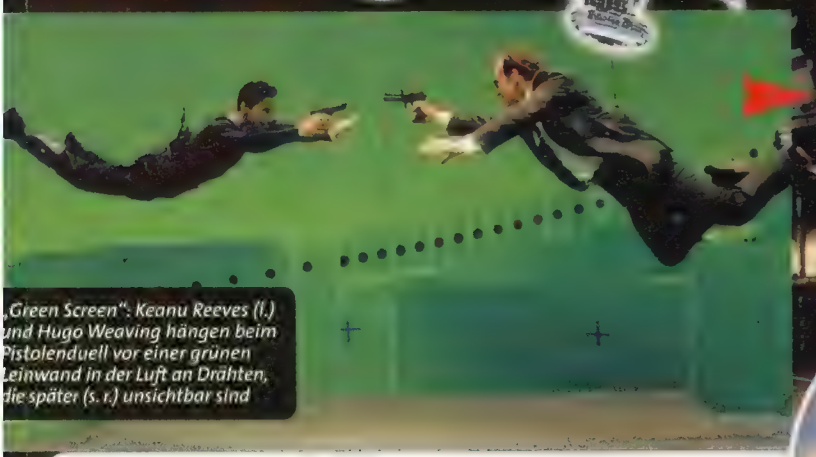
Text: Angelika Bascha · Fotos: Warner Bros./Shooting Star (5), Warner Bros. (8), The Everett Collection (1)

THE MATRIX

Computermodell der raumschiffartigen „Nebuchadnezar", mit der Morpheus und seine Crew durch die Kanalisation schweben

Die besten Spezialeffekte

Ein Viertel aller Szenen in „The Matrix" entstand nicht an echten Sets – es sind Spezialeffekte aus der Computerwelt.



„Green Screen": Keanu Reeves (l.) und Hugo Weaving hängen beim Pistolenduell vor einer grünen Leinwand in der Luft an Drähten, die später (s. r.) unsichtbar sind

Keine Drähte mehr zu sehen: Am Bildschirm wurde der „richtige" Hintergrund, ein Kanal, in die Szene eingefügt

Als die Regisseursbrüder Andy und Larry Wachowski das Drehbuch für „The Matrix" schrieben, dachten sie sich völlig neue Spezialeffekte aus, etwa das sogenannte „Bullet Time" (siehe Interview). Mit dieser Technik können sich Neo und seine Widersacher unter anderem schneller als Pistolenkugeln bewegen. **Die Special-Effects-Künstler brauchten zwei Jahre, um die entsprechende Technik zu entwickeln. Allein die Computerausrüstung kostete 750.000 Dollar.**

Spezialeffekte machen ein Viertel des 80 Millionen teuren Films aus. Sie sind zum Teil so bahnbrechend, daß sie einen nahtlosen Übergang zwischen der wirklichen und der virtuellen Welt der Matrix ermöglichen.

Für die unglaublichen Kampfszenen in der virtuellen Realität mußten die Schauspieler zunächst einmal asiatische Kampftechniken lernen. Doch damit nicht genug: Sie mußten das Neuerlernte auch, an Drähten in der Luft hängend, beherrschen. Ihre akrobatische Leistung wurde dann vor grünen Leinwanden („Green Screen") mit einer Kombination aus Videokameras und Fotoapparaten (!) aufgenommen.

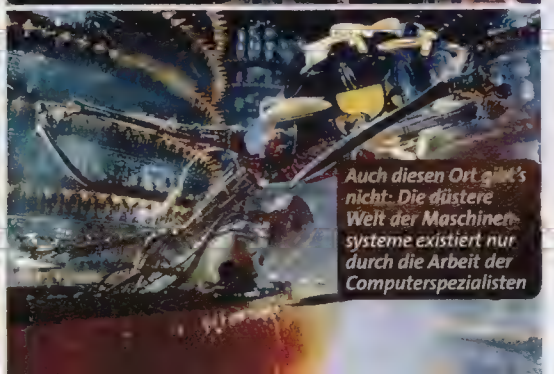
Erst am Computer vereinte man die Actionszenen mit den „echten" Hintergründen. Daraus entstanden Filmbilder, die das Gesetz der Schwerkraft völlig außer Kraft zu setzen scheinen. Beim Casting gab es übrigens eine entscheidende Bedingung: Sechsmonatiges Training war zu akzeptieren.

Wunder der „Bullet Time"-Fotografie: Eine Kombination von Video- und Filmkamera schafft es, daß Agent Smith dem Kugelhagel ausweicht

Auch die Geschoßbahnen der Kugeln, die Leo stoppt, entstanden am Computer und wurden eben dort in die Szene montiert

Carrie-Anne Moss springt von Hochhaus zu Hochhaus. Doch keine Sorge, es ist nur ein Trick: Carrie-Anne springt vor einer Leinwand und wird dabei per „Bullet Time" (siehe Interview) gefilmt. Die Straßenschlucht entsteht als Hintergrund am Computer

Statt Kugeln hagelt es hier computeranimierte Hochspannungsblitze



Auch diesen Ort gibt's nicht: Die düstere Welt der Maschinensysteme existiert nur durch die Arbeit der Computerspezialisten

Interview

mit dem Produzenten für Spezialeffekte: John Gaeta

SCREENFUN: Was ist „Bullet Time"-Fotografie?

J. Gaeta: Wir haben einen Prozeß weiterentwickelt, der „Flo-Mo" heißt und zum Beispiel erlaubt, Carrie-Anne Moss' Sprung (s.l.) erst bis zum höchsten Punkt zu beschleunigen und dann mitten in der Luft zu stoppen.

SCREENFUN: Und was ist „Flo-Mo"?

J. Gaeta. Der Begriff kommt von „Optical Flo" und „Motion". „Optical Flo" ist eine Technik, bei der ein Bewegungsablauf am PC berechnet wird. Jedes einzelne Pixel wird einzeln betrachtet und von Bild zu Bild verfolgt. Damit erhält man zu jeder Szene eine gigantische Datei, die es erlaubt, die leeren Hintergründe der Szenen, die mit den echten Darstellern gedreht wurden, punktgenau zu füllen. Mit dieser Technik kann man Tausende von Images und Details schaffen.

SCREENFUN: Wie stoppt Neo die Kugeln?

J. Gaeta Wir schufen für diese Szene (s.o.) erst ein digitales, fotorealistisches 3D-Image von der Räumlichkeit. Dann wurde der Kampf zwischen Keanu und Hugo Weaving (s.o.) mit mehreren Video-Kameras aus verschiedenen Blickwinkeln aufgenommen und in den Computer übertragen. Damit errechneten wir einen „Body Track" (Körperpfad).

Nach dem Track brachten wir an genau berechneten Stellen eine ganze Batterie von Fotoapparaten vor einer „Green Screen" (einem grünen Hintergrund) an. Wir benutzten normale Canon-A2-Kameras, die wir modifizierten. Die Darsteller führten ihren Kampf noch einmal aus, während jede Kamera ihre Fotos machte.

Die Fotos scannten wir in den Computer ein, wo sie ein Programmierer mit dem „Flo-Mo"-Prozeß zu einer fließenden Actionsequenz verschmolz. Diese wurde in den 3D-Hintergrund integriert – und dann fügten wir auch noch die Kugelbahnen in Zeitlupe (s.o.) hinzu.

Text und Interview: Edmund Brettschneider / Fotos: Bauer Publishing Co.

Kontrapunkt, Düsseldorf

Hin und weg.

Aber nie ohne.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er sich verlieben. Sie aber auch.
Tips zum Thema Nr. 1 gibt's bei der BZgA.

bitte ankreuzen:

- **Reiselust**
  (Tips für schöne Ferien)
- **Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft** (Broschüre)
- **Verhüten – null problemo**
  (Kurzinfo im Comic-Stil)
- **LoveLine**
  (CD-ROM über Liebe und Sexualität zu DM 20,--)

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Reise 2/24

BZgA
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln
Weitere Infos unter **www.loveline.de**

Kontrapunkt, Düsseldorf

Kinofreuden mit Julia Roberts und Hugh Grant (r.)

Komödie des Sommers: Weiblicher Movie-Superstar verliebt sich in erfolglosen Buchhändler. Mit Julia Roberts und Hugh Grant.

Notting Hill

Oberchaot Spike wohnt bei William

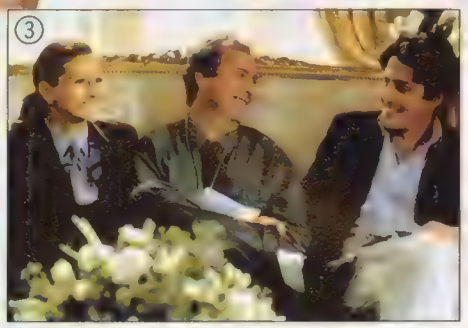
Notting Hill ist eine Art Dorf in der Weltstadt London. William besitzt dort eine Reise-Buchhandlung und agiert immer ganz nah an der Pleite

Wer nicht in „Notting Hill" geht, der ist selbst schuld: Er verpaßt nämlich nicht irgendeine Liebesschnulze, sondern den Sommerhit '99 unter den Komödien. **Denn seit „Vier Hochzeiten und ein Todesfall" gab es keine britische Liebeskomödie mehr, die durch ihren Witz und Charme, ihre Dialoge und skurrilen Nebenfiguren so viel Spaß gemacht hat.**

Dabei spielt es keine Rolle, ob wir auf Julia Roberts' Riesenmund und Hugh Grants Dackelblick stehen oder nicht: Julia Roberts ist als Filmstar Anna so komisch wie lange nicht mehr, und Hugh Grant paßt zu der Rolle des erfolglosen Buchhändlers William wie der Topf zum Deckel. Und: Zusammen sind die zwei unschlagbar.

Dabei trennen die beiden Welten: Sie lebt im noblen Beverly Hills und er in Notting Hill, einem Londoner Stadtteil, wo jeder jeden kennt. Sie wird umlagert von Pressefuzzis und Fans, und er hat einen Mitbewohner, der aus jeder Wohnung eine Mülltonne macht. Und ausgerechnet Anna und William verlieben sich ineinander. Da sind Fettnäpfchen, Mißverständnisse und Spaß garantiert. Ansehen!

Weltstar Anna Scott kommt zufällig in Williams Laden



Sie lädt William (r.) ins Nobelhotel ein, wo sie von Journalisten umlagert ist. Er tut so, als sei er auch einer

Williams Familie lacht sich kaputt über die Hotel-Story. Sie lädt Anna ein

Action | Spannung | Humor

Notting Hill

Komödie/GB

Start: 1.7. | ab 6 Jahre beantr.

www.notting-hill.com

Darsteller: Julia Roberts, Hugh Grant, Hugh Bonneville, Emma Chambers

Ein Kuß, ein Blick – und ganz viel Chaos. Superlustige Liebes-Komödie mit Kultpotential

1

Doch als Anna William besucht, wird sein Haus von der Presse belagert. Spike sonnt sich im Blitzlicht-Gewitter

Anna fühlt sich verraten und haut ab. Auf ihrer letzten Londoner Pressekonferenz bibbert Williams Familie (v.) um eine Versöhnung

Text: Angelika Buscha

THE CORRUPTOR

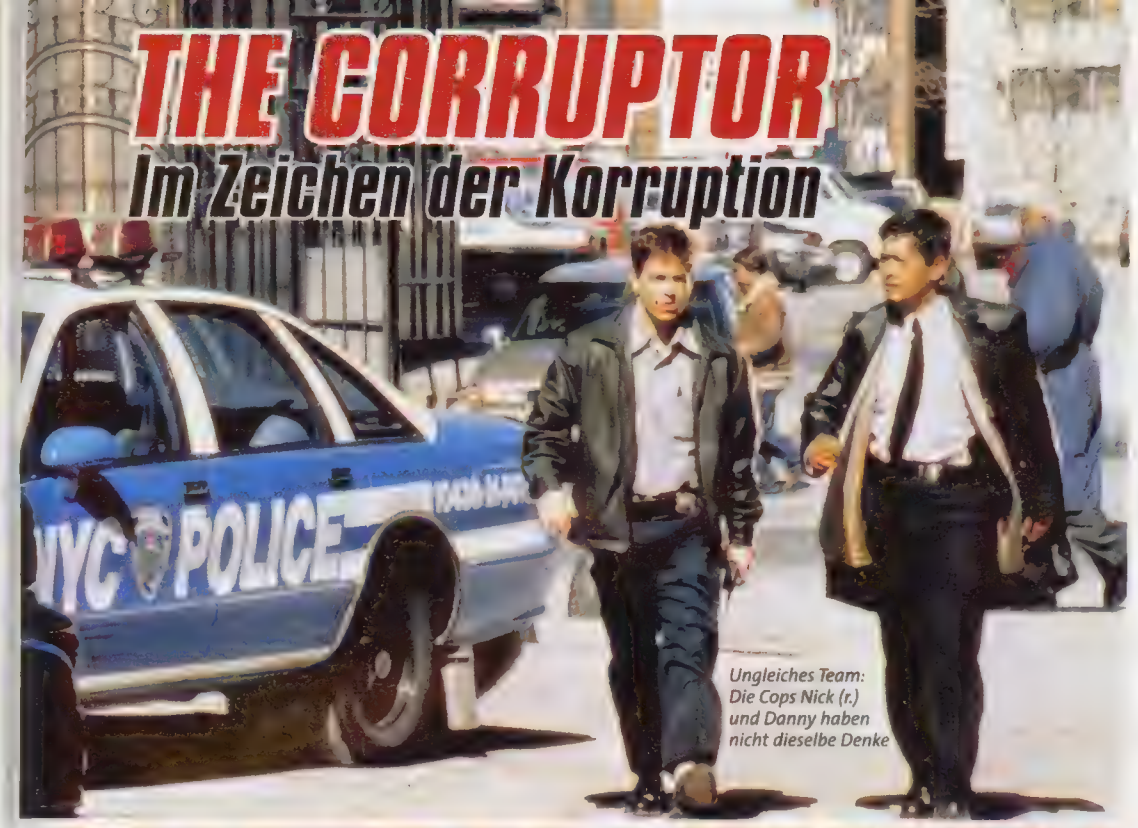
Im Zeichen der Korruption

In Chinatown gehen die Böller hoch: Zwei Asia-Banden schlachten sich gegenseitig ab. In der Schußlinie: ein ehrgeiziger Anfänger-Cop, der sich vor Angst in die Hosen macht.

Ungestört seine Frühlingssuppe schlürfen, ist hier nicht – in New Yorks Chinatown herrscht Krieg. Bandenkrieg. Rebellische Brutalo-Kids kämpfen gegen die alten Triaden-Chefs.

Die Asia-Gangs haben ihre eigenen Gesetze, die nur ein Chinese verstehen kann. Darum hat die Polizei einen Landsmann eingesetzt, der im Stadtviertel für Ordnung sorgt. **Klasse-Cop Nick Chen (Chow Yun-Fat) braucht dringend Verstärkung. Daß ihm aber der weiße Jungspund Danny (Mark Wahlberg) geschickt wird, begeistert ihn gar nicht.** Schließlich kennt der sich mit der chinesischen Mentalität nicht aus. Und zu dieser gehört, daß man sich auch mal von einem Bandenchef schmieren lassen muß, damit Ruhe herrscht im Stadtviertel. Das geht dem Neuen zwar gegen den Strich. Doch schnell muß er erkennen, daß in diesem Sumpf aus Korruption und Gewalt andere Qualitäten gefragt sind als die klassischen Weisheiten von der Polizeiakademie.

In dem explosiven Großstadt-Thriller können Chow Yun-Fat („The Replacement Killers") – Asiens größter Action-Star nach Jackie Chan – und Ex-Popstar Mark Wahlberg zeigen, was sie draufhaben. Auch dabei: mehr Blut als auf jedem Schlachthof. Superspannend das Ganze, aber sehr brutal! Gegen diesen Chinakracher wirken Molotow-Cocktails wie harmlose Knallerbsen.



Ungleiches Team: Die Cops Nick (r.) und Danny haben nicht dieselbe Denke

Neuling Danny (Mark Wahlberg, l.) weiß alles besser und geht seinem Chef Nick (Chow Yun-Fat) ganz schön auf die Nerven

Rebellische Jugend: Bobby Vu (Byron Mann, M.) und seine Bande machen den alten Gangstern in Chinatown das Leben schwer

Um ans Ziel zu kommen, muß Nick (l.) auch mal nett zu den Bösen sein...

Von wegen, immer nur Chop Suey und Frühlingsrollen mampfen: Polizeiarbeit in Chinatown sieht anders aus

Schluß mit Coolsein: Nick hat Bobby im Schwitzkasten

Action	Spannung	Anspruch
1	1	1

The Corruptor: Im Zeichen der Korruption
Action-Thriller/USA

Start: 1.7. | ab 16 Jahre beantr.

http://www.kinowelt.de

Darsteller: Chow Yun-Fat, Mark Wahlberg, Ric Young, Paul Ben-Victor

Atemberaubende Mischung aus klassischem Cop-Movie und adrenalintreibender Turbo-Action **2**

INFO

Im Zeichen des Erfolgs: Mark Wahlberg

Vielseitige Karriere: Pop-Idol, Calvin-Klein-Unterhosenmodel, Schauspieler

Manch einer ist mit 28 Jahren gerade mit dem Studium fertig – Mark Wahlberg hat in diesem Alter schon eine ganze Menge mehr hinter sich gebracht.

Als kriminelles Straßenkind aus Boston hatte er mit 16 nicht viel Auswahl, unter anderem winkte der Knast. Dann doch lieber Popstar werden: Mit Bruder Donnie gründete er die Gruppe „New Kids on the Block". Nach seinem Ausstieg wurde Mark als Marky Mark zum Teenie-Idol. Schlagzeilen machte er auch als Unterhosen-Model für Calvin Klein. Seit 1994 ist er außerdem als Schauspieler („The Big Hit", „Fear") erfolgreich. Sein größter Hit: als Pornodarsteller in „Boogie Nights".

Auf zum letzten Gefecht: immer schön mit Krawatte

Showdown in Chinatown: Das kommt davon, wenn man mit dem Feuer spielt und zuviel bei den Chinesen rumschnüffelt

Text: Christine Mortag · Fotos: Kinowelt (8), Cinetext (1)

Die wichtigsten Filme und Videos des Monats

IN KÜRZE

I Got the Hook-Up

Komödie · Start 15.7. · ab 16 Jahre beantr.
http://www. kinowelt.de

Von und mit Rapper Master P.: Als Black und Blue eine Ladung illegaler Handys verticken, wird es turbulent. Fazit: überlastetes Netz, wütende Kunden, wütendes FBI. Klasse Sound von Ice Cube, Jay-Z, Master P. und anderen. 2

John Carpenter's Vampire

Horror · Start 8.7. · ab 16 Jahre beantr.
http://www.spe.sony.com

Die Vampire sind unter uns, fletschen die Zähne und beißen richtig zu

Vampirjäger heben seit Jahren die Verstecke der Blutsauger aus. Sehr gefährlich wird es, als Crow (James Woods) feststellt, daß die Vampire ein goldenes Kreuz suchen, das sie sonnenunempfindlich macht. Action-Okkult-Mix. 2

Ravenous

Thriller · Start 15.7. · ab 16 Jahre beantr.
http://www.foxfilm.de/

1847: Captain John Boyd ist auf einem einsamen Vorposten eingeschneit. Ein Psychopath (Robert Carlyle) treibt sich in der Gegend rum – und hat Hunger. Hunger auf Menschenfleisch. Bissiger, spannender Thriller. 2

Bulworth

Komödie · Start 15.7. · ab 12 Jahre beantr.
http://www.foxfilm.de/

Er ist Senator, und sein Leben ist im Eimer: Bulworth (Warren Beatty) beauftragt einen Killer, ihn umzubringen. Doch dann entdeckt er den Rap, rappt seine Wahlkampfreden und hat Erfolg! Originalversion mit Untertiteln. Komisch. 2

The Long Hello and Short Goodbye

Krimi · Start 15.7. · ab 12 Jahre beantr.

Keine Sorge, den Typen hat es zwar umgehauen, aber er steht auch wieder auf

Polizistin Melanie soll im Auftrag ihres Chefs Gangster Ben zu einem Bruch verführen, verknallt sich aber in ihn und versucht nun, ihren Chef aufs Kreuz zu legen. Mit dabei: viele durchgeknallte Typen. 3

Stunt-Menü erster Sahne: Als beliebter Fernsehkoch tischt Jackie Chan wilden Gangstern auf.

Bedröppelt: Das jedenfalls war keine sanfte Landung

Mr. Nice Guy

Stau? Kein Problem! TV-Koch Jackie lernt das Laufen der ganz besonderen Art

Wenn es sein muß, wechselt Jackie denn doch zu öffentlichen Verkehrsmitteln

Eigentlich ist Jackie (Jackie Chan) Fernsehkoch und ganz groß im Pizzabacken und Pastakochen. Und eigentlich will er auch nichts anderes sein.

Eines Tages aber gerät er unversehens in eine wilde Verfolgungsjagd. Hinter der reichlich attraktiven Journalistin Diana jagen reichlich fies aussehende Burschen her, weil sie eine Drogenübergabe auf Video aufgenommen hat.

Nun ist der Star-Koch ein Gentleman und als solcher kann er nicht zusehen, wie die Schöne allein um ihr Leben rennt. Also mischt er sich ein und gerät auf diese Weise gleichfalls ins Visier der Drogenbarone. Denn durch eine Verwechslung hat der Koch auf einmal das belastende Video zu Hause, während die Journalistin mit der nichtssagenden Aufzeichnung einer Kochsendung von dannen zieht. Es dauert nicht lange, bis die Gangster merken, wer da was in den Händen hält. Und damit ist für sie klar: Der Typ muß ruhiggestellt werden. Und das macht man am besten, indem man seine Freundin kidnappt.

Jackie sieht rot: Während einer Präsentation seiner Kochkünste in einem Einkaufszentrum schwingt er nun nicht mehr nur begnadet den Kochlöffel. In seinen geschickten Händen verwandeln sich harmlose Küchenutensilien in todbringende Waffen, und aus dem Star-Koch wird ein Star-Fighter.

Jackie Chan serviert seinen Fans ein rasantes, komisches Kampfsportmenü, das mit mehr Actionszenen aufwartet als seine letzten drei Filme zusammen. Dafür mangelt es wieder mal an einer sinnvollen Handlung. Aber ganz ehrlich: Seit wann spielt die bei Jackie-Chan-Filmen eine ausschlaggebende Rolle?

Action 1 · Spannung 2 · Humor 2
Mr. Nice Guy
Actionkomödie/USA
Start: 17.6.
ab 6 Jahre
www.kinowelt.de
Jackie Chan dreht die Flamme hoch und serviert ein rasantes Kampfsportmenü
2

KINO TOP 5

1. **Reine Nervensache**
   MIT ROBERT DE NIRO
2. **Auf die stürmische Art**
   MIT SANDRA BULLOCK
3. **Virus**
   MIT JAMIE LEE CURTIS
4. **Der Onkel vom Mars**
   MIT CHRISTOPHER LLOYD
5. **Ich weiß noch immer,**
   was du letzten Sommer getan hast
   MIT JENNIFER LOVE HEWITT

NEU AUF VIDEO

Ronin

ab 12 Jahre

Sechs Ex-Agenten sind hinter einem Koffer her, auf den es auch die Russen und die IRA abgesehen haben. Am Ende liegen ein paar Leichen rum – aber was in dem Koffer ist, weiß immer noch keiner. Klassischer Thriller mit furiosen Verfolgungsjagden und einer Riege erstklassiger Darsteller wie Robert DeNiro und Jean Reno. 2

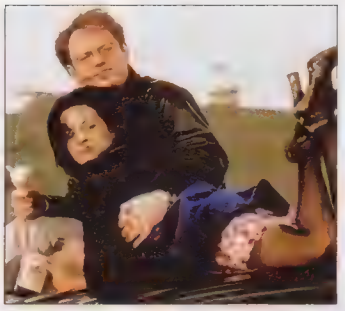
Der Staatsfeind Nr.1

High-Tech-Thriller
ab 12 Jahre

Top-Anwalt Dean (Will Smith) gerät zufällig in den Besitz eines Videos, das einen hohen NSA-Beamten mit einem Mord in Verbindung bringt. Als Killer und NSA-Beamte die Jagd auf Dean eröffnen, verliert er auf einen Schlag seinen Job, seine Frau – und seine Identität. Superspannend. 2

Text: Angelika Buscha, Christine Mortag · Fotos: Touchstone Pictures, Globe Photos, interTopics-Celebrity, Celebrity, BRAVO-Archiv

Mysteriös: Anthony Hopkins als Anthropologe



Betrunken? Gaunerin „B." braucht Hilfe

Monstervieh mit großem Herz: Gorilla Joe

Instinkt

Mysteriöser Anthropologe wird des Mordes angeklagt.

Jahrelang galt der brillante Primaten-Forscher Dr. Ethan Powell (Anthony Hopkins) als verschollen. Doch als im Urwald von Ruanda zwei Morde verübt werden, stoßen die Beamten bei ihren Ermittlungen zufällig auf Powell.

Powell sieht aus wie ein Tier und benimmt sich auch so: Er ist aggressiv und stumm. Des Doppelmordes angeklagt, wird er in ein Hochsicherheitsgefängnis nach Amerika überführt. Dort betreut

Powell (r.) will trotz Mordanklage nicht reden

ihn der angesehene Psychiater Theo Caulder (Cuba Gooding Jr.). Doch schon während der ersten Sitzung erlebt der Therapeut, daß Powell seine eigene Wahrheit hat – und die unterscheidet sich von der der Menschen.

In dem von Wolfgang Petersen („Das Boot") produzierten Thriller liefern sich Hopkins und Gooding Jr. ein intensives und rasantes Psycho-Duell. Klasse.

Action 2 Spannung 2 Anspruch 2

Instinkt
Thriller-Drama/USA
Start: 15.7.
ab 12 Jahre beantr.
http://movies.go.com/instinct/

Super: Duell zwischen einem mordverdächtigen Primaten-Forscher und einem Psychiater

2

B.Monkey

Flippige Gaunerin verliebt sich in spießigen Lehrer.

Sie könnten unterschiedlicher nicht sein: Beatrice (Asia Argento), „B.Monkey" genannt, eine flippige Gaunerin, für die das Leben dazu da ist, alle Regeln zu brechen, und Alan (Jaried Harris), ein spießiger Lehrer um die dreißig. Weil Menschen aber oft genau von dem fasziniert sind, was sie selbst nicht besitzen, kann Alan nicht verhindern, daß er sich in „B." verliebt. Der kommt das gerade recht, denn sie hatte sowieso vor,

Randale: Nervige Typen sind hinter „B." her

sich von ihrem verkorksten Leben mit Drogen, kaputten Typen und den ständigen Klauereien zu verabschieden. Doch aus einer Chaotenfrau wird nicht über Nacht ein Bieder-Mädchen. Außerdem tauchen auch ständig nervende Typen auf, um mit „B." alte Rechnungen zu begleichen.

„B.Monkey" ist wie ein klassisches Liebesdrama, aber supermodern inszeniert.

Action 3 Spannung 2 Anspruch 2

B.Monkey
Liebesfilm/GB
Start: 15.7.
ab 12 Jahre beantr.
http://us.imdb.com/

Die Macht der Liebe ist eben doch immer wieder stärker als die berühmten Gegensätze

2

Mein großer Freund Joe

Riesengorilla mit Riesenherz wird von Wilderern gejagt.

Die Pagani-Berge in Zentralafrika sind ein Paradies für wilde Tiere und ein Ort der Legenden. Dort soll ein über vier Meter großer Gorilla die Eingeborenen vor Feinden schützen. Der amerikanische Zoologe O'Hara (Bill Paxton) besucht das Dorf, um herauszufinden, was an der Story dran ist. Und erlebt Erstaunliches: Es gibt das Riesentier wirklich – und es

KINOFUN AKTION!

Wir verlosen 5 „Joe"-Soundtracks, 5 Gürteltaschen und 5 Safari-Hemden. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ist eng befreundet mit der weißen Frau Jill (Charlize Theron). Doch skrupellose Großwildjäger und Wilderer wollen den Riesengorilla erlegen.

Diese Neuverfilmung eines Kinoklassikers von 1949 plätschert in schönen Bildern nett dahin und ist Familienunterhaltung pur: lustig, nett anzuschauen und mit einem Riesengorilla mit Riesenherz.

Action 2 Spannung 1 Anspruch 2

Mein großer Freund Joe
Tierfilm/USA
Start: 1.7.
ab 6 Jahre
http://www.mightyjoe.com/

Seltsame Freundschaft: Junge Frau und Riesengorilla nehmen es mit üblen Wilderern auf

2

Spiel auf Zeit

Thriller
ab 12 Jahre

Während eines Boxkampfs wird der Verteidigungsminister Opfer eines Attentats. Der Sicherheitsberater des Ministers tötet zwar den Schützen, aber Detective Santoro (Nicolas Cage) glaubt nicht an einen Einzeltäter. Eine atemberaubende Jagd in der Box-Arena beginnt. Kein Überraschungsei, aber ein spannender Film.

2

Der Soldat James Ryan

Kriegsfilm
ab 16 Jahre

Normandie 1944: Captain Miller (Tom Hanks) soll mit seinen Leuten im feindlichen Hinterland den Soldaten James Ryan (Matt Damon) aufspüren und heimholen. Steven Spielbergs vielfach prämierter (u.a. sieben Oscars) Antikriegsfilm ist schonungslos, brutal und beeindruckend.

1

VIDEO TOP 5

1. **Die Truman Show** – MIT JIM CARREY
2. **Blade** – MIT WESLEY SNIPES
3. **Verrückt nach Mary** – MIT CAMERON DIAZ
4. **Halloween H 20** – MIT JAMIE LEE CURTIS
5. **Ein perfekter Mord** – MIT MICHAEL DOUGLAS

KLATSCH

Liam Neeson

Da bleibt doch keiner mehr Ärger: Erst verkündet Liam Neeson, nach dem „Star Wars"-Dreh [illegible] und [illegible] Ruhe zu haben, [illegible] Doch nun „Star Wars"-Produzent [illegible] Das ist nur so [illegible] Es stimmt nicht."

John Travolta

Monstrosität im Stars durch: John Travolta [illegible] Basset. Angeblich kann [illegible] Tiere, [illegible] Stars, [illegible] Es [illegible] Monstrosität [illegible] Set sind. Da wundert sich [illegible]

Milla Jovovich

Milla Jovovich [illegible] „Das Fünfte Element" [illegible] Schießerei von Regisseur Luc Besson [illegible] Nun soll sie [illegible] Schauspieler Jeremy Davies [illegible] Der Soldat James Ryan [illegible] werden sein Dasein aber sagt [illegible] eine Affäre mit Drew Barrymore nach.

Johnny Depp

Johnny Depp macht in Horror-Komödie Tim Burtons [illegible] an allen „Sleepy Hollow" spielt er den [illegible] Ichabod Crane, [illegible] es als [illegible] Leben des [illegible] Kinofans Rekord in London. Ob dann Christina Ricci

Nicole Kidman

Erst machte Nicole [illegible] Baz Luhrmann [illegible] „Romeo und Julia" einen Kurzfilm, jetzt zieht es [illegible] wieder in die Vergangenheit: [illegible] Pariser Varieté „Moulin Rouge" des Jahres 1900. Schon damals lockte das Varieté auch durch Skandale. Nicole Kidman spielt in dem Musicalfilm eine Kurtisane und einen Varieté-Star, dem Ewan McGregor als Poet zu Füßen liegt.

In den Potsdamer Stardust Studios entsteht die erste computeranimierte 3D-Trickfilmserie der Welt. SCREENFUN guckte den Machern über die Schulter.

Der Kreativsitz

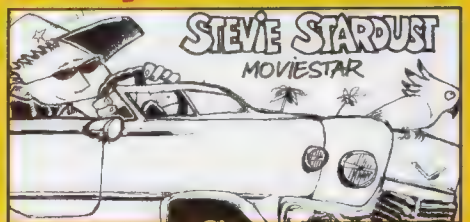
Klein-Disney in Potsdam: In der Traumvilla residiert die Erfinder-Firma von Stevie. Nebenan wohnt Mode-Designer Joop

Internationale Truppe: Bei Stardust Entertainment arbeiten 50 Computertalente aus der ganzen Welt, die Stevie Stardust das Laufen beigebracht haben

Wie ist das genau mit 3D? Stardust-Entertainment-Chef Thilo Rex (r.) spricht mit SCREENFUN-Autorin Christine Mortag über die Feinheiten der Computeranimation

Vater und Sohn: Gewisse Ähnlichkeiten zwischen Stevie Stardust und seinem Erfinder, dem Comiczeichner Stefan Atzenhofer, sind da!

Die Vorlage

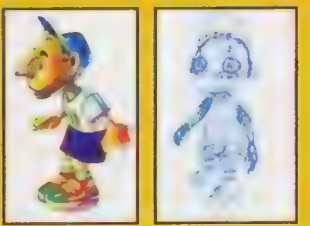


Schon 1990 erfanden Stefan Atzenhofer und Thilo Rex Stevie als Comic strip für die Zeitschrift „Videoplay"

Charaktere

Stevie ist zwar ziemlich genial, aber kein Alleinunterhalter. Bei seinen Abenteuern helfen dem Jung-Star Freunde, Familie und Hund Chub

Evolution



3D-Vorstufen: exakte 2D-Farbvorlage, dann die „Modellierung"

STEVIE STARDUST

Von der Skizze zur fertigen Figur

Jede Figur und jede Szene des Drehbuchs wird von Philippe aus Paris ganz exakt vorgezeichnet

Danach baut Karolin die Figuren am Computer dreidimensional auf. „Modellierung" nennt man das

Richtig spannend werden die Bilder durch Licht und Schatten. Manfred macht die Beleuchtung

Hintergründe

Ob dunkler Wald oder das Kino in Stevies Ort – zu jeder Figur gehört ein Umfeld. Tom aus Irland zeichnet für jede Szene neue Hintergründe, die am Computer gescannt werden

Musik

Szene für Szene entwickelt Mehmet Ünlü, der in der Türkei Nummer-1-Hits landet, die Musik für die Serie

Der Filmschnitt

Genau wie beim „richtigen" Film schneidet Cutterin Dagmar die animierten Szenen zusammen

Die Endmischung

Am Originalmischpult von ABBA sorgt Michael dafür, daß sich Musik und Stimmen gut anhören

...und Action!

Vom Comic strip zum 3D-Helden: Stevie Stardust ist zwar erst acht Jahre alt, aber wild entschlossen, der weltbeste Filmemacher zu werden. Warum also nicht den „Terminator 2" oder „Die Begegnung der dritten Art" neu verfilmen? Dabei erlebt der Knirps die rasantesten Abenteuer

Dreidimensionale Trickfilm-Figuren kennen wir – Buzz Lightyear aus „Toy Story" oder die flinken Ameisen aus „Antz". Doch bislang kamen aufwendige Animationsfilme aus Hollywood. Jetzt entsteht die erste 3D-Trickfilmserie der Welt ausgerechnet in Deutschland. „Was Hollywood kann, können wir auch", sagte sich Geschäftsführer und Regisseur Thilo Rex und präsentiert mit seiner jungen Filmproduktionsfirma Stardust Entertainment zur Jahrtausendwende Stevie Stardust, einen komplett computeranimierten Comic-Helden. Dafür kaufte Thilo Rex Hard- und Software für rund zwölf Millionen Mark.

„Klein-Disney" hat seinen Sitz in einer Potsdamer Villa, und drinnen herrscht Multi-Kulti. Die 50 Computerspezialisten, alle unter dreißig, kommen aus der ganzen Welt. Wer hier arbeitet, lernt also nicht nur modernste Technik, sondern mindestens eine Sprache dazu.

In jedem Raum lacht die lustige Figur Stevie in allen Stadien ihrer Entwicklung aus dem Computer. Für eine Serienfolge von 30 Minuten brauchen die Experten – und zwar alle zusammen – ungefähr einen Monat. Die erste Folge ist fast fertig, und die 26teilige Serie wird ab September 2000 auf Super RTL zu sehen sein. Der US-Konzern Hallmark war so begeistert von „Stevie", daß er sich bereits die internationalen Rechte gesichert hat und die Serie in 60 weiteren Ländern ausstrahlen wird. Die Potsdamer Cracks arbeiten übrigens so professionell, daß sie schon jetzt als bestes Animationsstudio Europas und als eines der fünf besten der Welt gelten.

Text: Christine Mortag · Fotos: Klaus Börner

Die Raumstation „Deep Space Nine" hat schon einiges mitgemacht, ist aber durch die Nähe zum Wurmloch nach wie vor der begehrteste Außenposten der Föderation

Staffeln 1 bis 6

Ob Cardassianer, Bajoraner, Föderierte oder Zuschauer: alle sind scharf auf „Deep Space Nine".

STAR TREK DEEP SPACE NINE

Commander Benjamin Sisko: Big Boss von DS9 und ziemlich cool

Major Kira: die Nummer Zwei der Station, impulsiv und gern zickig

Sicherheitsoffizier Odo: hält Gauner Quark in Schach und ist wie Gummi

Lt. Jadzia Dax: Symbiont aus Humanoid und „Würmchen", sauschlau

Quark: Besitzer der DS9-Bar „Quark's" und ein gewiefter Ganove

Dr. Julian Bashir: medizinischer Betreuer der Station und Fan von Jadzia

Chief O'Brien: sorgt sich liebevoll um das technische Equipment

Probleme sind da, um sie zu lösen! Diese vier Offiziere meistern sie alle

Ob den Eindringlingen auf DS9 wohl gerade ein Licht aufgegangen ist?

15.00 SAT.1 **MO – FR**
DEEP SPACE NINE
SHOWVIEW: 79-0-33 (23.6.)

Die Lichter auf der Raumstation „Deep Space Nine" gehen bereits im Herbst '99 mit der siebten und letzten Staffel endgültig aus. Doch vorher zeigt SAT1 seit 17. Juni noch einmal alle 150 vorangegangenen Folgen der Staffeln eins bis sechs.

Im Zentrum der Serie „Deep Space Nine" steht die gleichnamige Raumstation, kurz: DS9, die nach erbitterten Kämpfen zwischen den Cardassianern und den Bajoranern verwüstet zurückgelassen wurde. Commander Benjamin Sisko (Avery Brooks) erhält die Aufgabe, den Stützpunkt wieder aufzubauen und zu sichern. Nebenbei versucht der alleinerziehende Vater, dort seine Lieblings-Sportart Baseball zu etablieren. Nicht immer mit Erfolg!

Um reichlich Stoff und die eigenwilligsten Figuren waren die Macher der Serie nie verlegen. Ihre Raumstation siedelten sie an einem sogenannten Wurmloch an, also einer Art interstellarem Nadelöhr, das die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten in der Galaxis darstellt. Da alle Fernreisenden durch dieses Wurmloch reisen müssen und zur Versorgung an der DS9 andocken, ist für genug Zündstoff in den Storys gesorgt.

Unser Tip: Ein TV-Boxenstopp lohnt sich bei „Star Trek – Deep Space Nine" selbst für echte Normalos ohne Trekker-Ambitionen auf jeden Fall.

Die nächsten Folgen

Babel

(23.6.) Die gesamte Crew der DS9 redet irres Kauderwelsch, und Schuld an dem Sprachgewirr ist ein tödlicher Virus. Kira muß dringend und schnell eine Gegenmittel finden.

Tosk, der Gejagte

(24.6.) O'Brien freundet sich mit einem verfolgten Alien an, das bei einer Jagd gefangengenommen wurde. Können er und die anderen Offiziere das Wesen vor der Gefangenschaft bewahren?

„Q" – Unerwünscht

(25.6.) Der unerschütterliche „Q" und die Abenteurerin Vash besuchen die Raumstation gerade in dem Moment, als unbekannte, zerstörerische Kräfte beginnen, die Station zu bedrohen.

Der Fall „Dax"

(28.6.) Der Trill Lieutenant Dax wird des Mordes beschuldigt. Jadzia wird von den Klaestronern auf deren Raumschiff entführt, das jedoch per Magnet-Traktorstrahl zurückgeholt wird.

Der Parasit

(29.6.) Ein unheilvoller, außerirdischer Mörder ist wie ein Parasit, der seine Wirte wechseln kann: Er versteckt sein mörderisches Bewußtsein im Gehirn jedes beliebigen Crew-Mitgliedes.

Die Voyager: Seit einem unfreiwilligen Ausflug zum anderen Ende der Galaxie befindet sich das Warp-9,9-schnelle Föderationsschiff auf einer schier endlosen Heimreise

3. Staffel

Unendliche Weiten – und dahinter geht's immer noch weiter. Es ist ein langer Weg nach Hause!

STAR TREK VOYAGER

Captain Kathryn Janeway: emanzipiert, pflichtbewußt, mütterlich

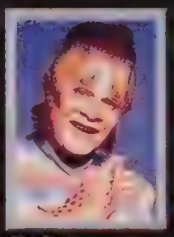
Commander Chakotay: ehemals Rebell, jetzt rechte Hand Janeways

Lt. Tuvok: vulkanischer Disziplinator und guter Freund des Captains

Der Doktor: holographischer Schiffsarzt mit „menschlichen" Gefühlen

Lieutenant Tom Paris: Rebell und waghalsiger Pilot der Voyager

Kes: blutjunge und attraktive Assistentin des Doktors, Freundin von Neelix



Neelix: eifersüchtiger Partner von Kes und Schiffs-Notkoch

B'Elanna Torres: schroffe Spitzenmechanikerin mit Klingonenblut

Fähnrich Harry Kim: frisch von der Akademie und Tom Paris' bester Freund

Nach überstandenen Schwierigkeiten wird gerne mal richtig Party gefeiert

16.00 SAT 1
SAMSTAGS
RAUMSCHIFF VOYAGER
SHOWVIEW: 49-6-88 (26.6.)

Fast zeitgleich mit „Deep Space Nine" startet auf SAT 1 die dritte Staffel der „Voyager"-Serie. Und damit das „Star Trek"-Universum möglichst vollständig wird, strahlt der Sender diesen Sommer auch die ersten acht Kinofilme noch einmal aus – genaue Sendedaten liegen noch nicht vor.

Bis zu den Filmen also kann man sich häppchenweise mit der U.S.S. Voyager vergnügen, die in einem Sektor am Rande der Galaxis, dem unbekannten Delta-Quadranten, noch immer einen Weg nach Hause sucht. Ganze siebzig Jahre würden die Besatzungsmitglieder benötigen, um mit bloßer Warp-Geschwindigkeit zurückzukehren. Da aber die Galaxis auch Wurmlöcher und Raumfalten besitzt, die eine Heimreise erheblich beschleunigen, ist das Team unter dem Kommando von Captain Kathryn Janeway auf der Suche nach der besten Abkürzung bei der Rückkehr in den heimatlichen Alpha-Quadranten.

25 Folgen lang wird die Crew bedroht: von Schwarzen Löchern, Bruchlandungen, unbekannten Lebensformen, fremden Planetenbewohnern, Zeitreisenden, Eifersucht, Entführung und vielem mehr. Ein kleiner TV-Sprung lohnt sich!

Die nächsten Folgen

Der Schwarm

(26.6.) Paris wurde von einer unbekannten Rasse angegriffen und verletzt. Der Holo-Doktor kann nicht helfen: Seine Datenbank wurde überladen und er kann sich an nichts erinnern.

Das Wurmloch

(3.7.) Auf einem Planeten entdecken Chakotay und Paris, daß die beiden verschwundenen Ferengis Arridor und Kol sich als Götter verehren lassen (l.) und die Bewohner ausplündern.

Das Erinnern

(10.7.) B'Elanna (o.) bekommt Visionen, als die Voyager Fremde aufnimmt. Sie erlebt die Erinnerungen einer Frau vom Planeten Enara Prime. Dabei geht es um Kassenmord und Liebe.

Das Ritual

(17.7.) Kes betritt auf dem Planeten Nechani einen heiligen Schrein, wird von einer Energie-Entladung getroffen und fällt ins Koma. Um sie zu retten, will Janeway (o.) ein Ritual vollziehen.

Vom Ende der Zukunft, Teil 1

(24.7.) Captain Braxton kommt aus dem 29. Jahrhundert, um die Voyager zu zerstören. Sie ist in der Zukunft für eine Katastrophe verantwortlich, die Braxton dringend verhindern will.

Text: Angelika Buscho

Die Programm-Highlights im Juni/Juli

Spielfilme

DONNERSTAG, 24. JUNI
20.15 PRO 7
WEISSE JUNGS BRINGEN'S NICHT
SHOWVIEW: 566-2-095

Der Weiße Billy sieht aus wie ein Stadtstreicher und ist ein Basketball-As. Zusammen mit dem Schwarzen Sidney räumt er ab. Doch dann pokern sie zu hoch.

SA/SO, 26./27. JUNI
20.15 SAT 1
MY GIRL 1/2
SHOWVIEW: 553-5-997

Vada und ihr Freund Thomas setzen alles in Bewegung, damit Vadas Papa seine Neue nicht heiratet. Mit Jamie Lee Curtis.

Küssen ist klasse, aber die neue Flamme von Papa reinzulegen, ist viel besser!

SONNTAG, 27. JUNI
11.45 RTL 2
DAS ANDERE ICH
SHOWVIEW: 348-1-152

Ex-Sträfling und chronischer Betrüger wird zu Sozialarbeit verdonnert. Er begleitet den zwanghaften Lügner George, der gerade aus einer Anstalt entlassen worden ist. Dem Irren redet man ein, er sei Millionär. Deftige Späßchen mit dem Komikerduo Gene Wilder und Richard Pryor.

MONTAG, 28. JUNI
20.15 RTL 2
HEXINA – SCHÖN, VERRÜCKT, GEFÄHRLICH
SHOWVIEW: 240-5-848

Hotelportier träumt vom Topmodel Hexina, das sich auf ein Date mit ihm einläßt. Einziger Haken: Hexina hat ein todbringendes Hobby. Verrückt und unterhaltsam

Dem Portier (Ayre Gross, M.) vergeht das Lachen bei Hexina (l.) ziemlich schnell

DIENSTAG, 29. JUNI
20.15 RTL 2
DIE MUTTER DER BRAUT
SHOWVIEW: 262-1-884

Nach zwei unglücklichen Ehen scheint Anne nun endlich den Traummann gefunden zu haben. Doch ungedeckte Schecks, ein großkotziger Ex-Ehemann und ein Saufgelage, das mit dem vorzeitigen Ableben des Sponsors endet, sorgen für eine turbulente Hochzeit, die eher einem Hindernisrennen ähnelt. Saftiger Spaß.

MITTWOCH, 30. JUNI
20.15 PRO 7
HIGHER LEARNING
SHOWVIEW: 236-9-092

Auf dem Campus ist ganz schön was los: Kristie wird vergewaltigt, der schwarze Malik wütet gegen echte und eingebildete Benachteiligungen, und Einzelgänger Rémy läuft zu den Skinheads über. Sehr ambitioniertes Campus-Drama.

Echt wütend: Malik

DONNERSTAG, 1. JULI
20.15 RTL 2
MR. BASEBALL
SHOWVIEW: 388-9-492

Alternder Baseball-Trainer wird an einen japanischen Club verkauft – und springt da von einem Fettnapf in den nächsten.

SAMSTAG, 3. JULI
23.00 PRO 7
NATURAL BORN KILLERS
SHOWVIEW: 366-2-796

Killerpärchen Mickey und Mallory sind das berühmteste TV-Pärchen Amerikas. Kontrovers diskutierter Film von Oliver Stone.

Ziehen mordend durch die Staaten: Woody Harrelson und Juliette Lewis

DONNERSTAG, 8. JULI
20.15 PRO 7
FAST FOOD FAMILY
SHOWVIEW: 603-3-359

Gestreßte Mutter heuert Babysitterin Mrs. Sturpak an und macht Urlaub. Die Kinderfrau erliegt einem Herzinfarkt. Die Kids wollen den Tod vertuschen und schaffen sie ins Krematorium. Leider hatte Mrs. Sturpak das gesamte Haushaltsgeld dabei.

MONTAG, 12. JULI
20.15 ZDF
STADTGESPRÄCH
SHOWVIEW: 910-3-676

Unglückliche Radiomoderatorin lernt ihren Traummann kennen und verliebt sich. Leider ist er der Mann ihrer besten Freundin. Die Beziehungskiste ist lustig, auch wenn sie manchmal lahmt. Mit Katja Riemann.

Klasse Besetzung: Katja Riemann, Kai Wiesinger und Moritz Bleibtreu (v. l.)

SONNTAG, 11. JULI
20.15 PRO 7
KISS OF DEATH
SHOWVIEW: 820-73-188

Ex-Gangster läßt sich zu einem Coup überreden und wird erwischt. Nach der Entlassung aus dem Knast legt er den Boß rein.

Nicolas Cage (l.) als psychopathischer Gangsterboß Little Junior

SONNTAG, 18. JULI
20.15 ZDF
THE BIRDCAGE
SHOWVIEW: 565-3-215

Armand (Robin Williams) und Albert (Nathan Lane) leben seit Jahrzehnten zusammen. Komplikationen gibt's, als der Sohn, ein heterosexueller „Fehltritt", die Tochter eines erzkonservativen Senators heiraten will. Dem will man natürlich eine normale Familie präsentieren. Superspaßig.

Serie

DONNERSTAGS, AB 24. JUNI
1.30 RTL 2
DUCKMAN
SHOWVIEW: 159-4-057 (24.6.)

Duckman ist ein koffeinsüchtiger und ewig schlechtgelaunter Erpel, der sich als Privatdetektiv seine Brötchen verdient. Als Partner agiert das Schwein Cornedfed. Hitverdächtig, dringend aufnehmen!

MO-FR, AB 30. JUNI
9.00 SAT 1
MISSION: IMPOSSIBLE
SHOWVIEW: 47-6-34 (30.6.)

Wieder da: 98 Folgen der Kultserie mit Peter Graves als Jim Phelps, dessen Einheit die unmöglichsten Aufträge erledigt.

Jim Phelps (Peter Graves, l.) macht wieder das Unmögliche möglich

MONTAGS
20.15 SAT 1
ZUGRIFF EIN TEAM – EIN AUFTRAG
SHOWVIEW: 283-225 (28.6.)

Zwei Männer und drei Frauen sind mit ihrem Superteam immer dann im Einsatz, wenn andere nicht weiterkommen.

MONTAGS
22.20 PRO 7
DER SENTINEL – IM AUGE DES JAGERS
SHOWVIEW: 497-060 (27.6.)

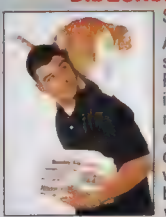
Dritte Staffel: Nach einem Absturz im Urwald und seiner Rückkehr nach Cascade/USA stellt Detective Ellison fest, daß er übersinnliche Fähigkeiten hat.

MO-FR
14.55 VOX
EIN STRAUSS TÖCHTER
SHOWVIEW: 856-5-989 (24.6.)

Sie sind Schwestern und hecken verrückte Pläne aus. Doch wenn es drauf ankommt, sind sie auch Freundinnen und halten zusammen: die verheiratete Alex, die pragmatische Georgie, die alleinerziehende Teddy und die erfolgreiche Frankie. Preisgekrönte Serie.

Erfolgs-Kleeblatt aus den USA

MO-FR, AB 25. JUNI
19.15 VOX
ALLEIN GEGEN DIE ZUKUNFT
SHOWVIEW: 288-5-632



Ich glaub, mich tritt eine Katze

Am Hochzeitstag schmeißt ihn seine Frau raus. Gary zieht ins Hotel und wird am nächsten Morgen von einer Katze geweckt, die ihm die Zeitung vom nächsten (!) Tag bringt. Von da an weiß er immer schon im voraus, was passiert – und greift ein.

FREITAGS, AB 2. JULI
20.15 RTL 2
THUNDER IN PARADISE
SHOWVIEW: 167-598 (2.7.)

Exotische Kulisse, nackte Haut, coole Drinks, viel Action – und Hulk Hogan: Die „Thunder" ist ein Speedboot mit 415 PS. Dessen Besitzer, Ex-Navy-Seals R.J. „Hurrican" und Martin „Bru", verfolgen mit dem High-Tech-Wunder Gangster.

Fun

SAMSTAG, 26. JUNI
0.30 RTL
DIE GALA DES 8. INTERNATIONALEN KÖLN COMEDY FESTIVALS
SHOWVIEW: 106-404

Pralles Programm mit den verrücktesten und witzigsten Sketchen der internationalen Comedy-Szene. Mit dabei: Ingo Appelt, die Stand-Up-Magic-Comedians Zenon aus England und viele andere.

SONNTAGS
11.25 PRO 7
CINEMA TV
SHOWVIEW: 801-0-260 (27.6.)

Neue Sendezeit und ein neues Konzept: Die Kino-Show mit Nadine Krüger stellt die Wochen-Highlights der Kinos vor.

FREITAG, 2. JULI
20.15 RTL
DJ BOBO-SHOW
SHOWVIEW: 68-2-89

Der diesjährige „World Music Award"-Preisträger stellt wieder Nachwuchsstars vor, die noch keine CD draußen haben.

Allrounder: DJ Bobo ist Komponist, Sänger, Moderator und Choreograph

FREITAG, 2. JULI
23.15 RTL
DIE KARL DALL SHOW
SHOWVIEW: 854-260

Zehn Folgen lang kommt der Zampano der deutschen Comedy zurück und unterhält mit Ultra-Nonsens, blödsinnigen Telefonaten, dreisten Witzen und Interaktionen mit dem Publikum. Zum Comedy-Talk lädt er in jede Sendung zwei Promi-Gäste ein.

SONNTAG, 4. JULI
16.00 MTV
BACKSTREET BOYS
SHOWVIEW: 831-64-487

Drei Stunden lang Backstreet Boys bis zum Abwinken: Ab 16.00 Uhr gibt es eine Live-Performance, ab 16.30 Uhr ein vorproduziertes Spezial, und ab 17.00 Uhr werden die fünf sogar live Fragen von Fans beantworten und ihre Songs vortragen.

Die Backstreet Boys sind live im Times Square Studio zu sehen!

SONNTAG, 4. JULI
15.40 RTL 2
BRAVO EXTRA
SHOWVIEW: 128-0-617

BRAVO Girl! ist zu Besuch, gibt jede Menge Tips rund ums Sommerstyling '99, berichtet über Jobs in der Modebranche und wie die Chancen sind.

SONNTAG, 10. JULI
13.30 RTL 2
LOVE PARADE '99
SHOWVIEW: 887-00-300

Unter dem Motto „Music is the key" wird die Straße des 17. Juni zum elften Mal zur größten Technomeile der Welt. 270 Minuten lang ist die Live-Übertragung aus Berlin, die fünf bekannte Szene-Gänger kommentieren.

Text: Angelika Buscha · Fotos: Klaus Börner, Filmarchiv W. Neuner, BRAVO-Archiv

Reportage

FREITAG, 25. JUNI
30 JAHRE APOLLO-MONDLANDUNG
SHOWVIEW: 844-3-477

Geschichte und Möglichkeiten der Raumfahrt: Von der Mondlandung Neil Armstrongs im Juli 1969 über den dramatischen Flug von Apollo 13 bis hin zum zukünftigen Weltraum-Tourismus.

SAMSTAG, 26. JUNI
SEHEN – SOWEIT DAS AUGE REICHT
SHOWVIEW: 66-88

Von allen Sinnen verlassen wir uns auf das Sehen besonders: Wie funktioniert es, und welche Tiere sind wie ausgestattet?

SONNTAG, 27. JUNI
DIE SCHUMI-BRÜDER – DER INSIDER-REPORT
SHOWVIEW: 305-7-114

Michael ist der bislang erfolgreichste Ferrari-Pilot, Familienmensch und Präzisionsarbeiter. Ralf ist das „ewige Riesentalent", Mitglied des Monte-Carlo-Jet-Sets und Genüssen nicht abgeneigt. Ein Porträt der beiden unterschiedlichen Brüder.

Porträt mit Exklusiv-Interview: Ralf (l.) und Michael Schumacher erzählen

FREITAG, 2. JULI
WER BIETET MEHR?
SHOWVIEW: 369-753

Versteigerung von Fundsachen, Haushaltsauflösungen, Juwelenauktionen: Ob Jugendliche oder Rentner, immer mehr Menschen begeben sich auf Schnäppchenjagd oder suchen den Reiz des Mitbietens.

DIENSTAGS, AB 6. JULI
FRANKFURT AIRPORT
SHOWVIEW: 49-4-75

Dokumentarische, fünfteilige Serie über den Rhein-Main-Flughafen, auf dem rund 60.000 Menschen arbeiten.

Ein dreiviertel Jahr lang begleitete das ZDF-Team Piloten, Lotsen und andere

MONTAGS, AB 5. JULI
GUTE NACHBARN-SCHLECHTE NACHBARN
SHOWVIEW: 863-1-414

So geht's zu in deutschen Vorgärten: Tommy Wosch berichtet über Anfeindungen und Beschimpfungen unter Nachbarn.

MITTWOCH, 14. JULI
DER WEG ZUM MOND
SHOWVIEW: 910-8-022

Dreißig Jahre Mondlandung: Geschichte, Stationen und Aussichten der bemannten und unbemannten Raumfahrt zum Mond.

Sport

SAMSTAG, 26. JUNI
FORMEL 1: DAS TRAINING
SHOWVIEW: 746-5-607

Achter Lauf zur Formel-1-WM: Großer Preis von Frankreich in Magny-Cours.

SONNTAG, 27. JUNI
FORMEL 1: DAS RENNEN
SHOWVIEW: 870-0-973

Letztmalig findet das Rennen in Magny-Cours statt. Nächstes Jahr wird es wohl nach Le Castellet verlegt. 1998 siegte Michael Schumacher vor Eddie Irvine, Mika Häkkinen wurde Dritter.

SONNTAG, 4. JULI
TOUR DE FRANCE
SHOWVIEW: 988-10-075 (4.7.)

Sportschau live: 1. Etappe: Montaigu – Challans
Weitere Termine:
5.7., 14.03 Uhr: 2. Etappe: Challans – Saint Nazaire
6.7., 14.03 Uhr: 3. Etappe: Nantex – Laval
7.7., 14.03 Uhr: 4. Etappe: Laval – Blois
8.7., 14.03 Uhr: 5. Etappe: Bonneval – Amiens
9.7., 14.03 Uhr: 6. Etappe: Amiens – Maubeuge
10.7., 13.30 Uhr: 7. Etappe: Avesnes-sur-Helpe – Thionville
11.7., 13.45 Uhr: 8. Etappe: Einzelzeitfahren in Metz
13.7., 10.15 Uhr: 9. Etappe: Le Grand Bornand – Sestrieres
14.7., 10.15 Uhr: 10. Etappe: Sestrieres – Alpe d'Huez
15.7., 14.03 Uhr: 11. Etappe: Le Bourg d'Oisans – Saint-Etienne
16.7., 14.03 Uhr: 12. Etappe: Saint-Galmier – Saint-Flour
17.7., 13.30 Uhr: 13. Etappe: Saint-Flour – Albi
18.7., 13.45 Uhr: 14. Etappe: Castres – Saint-Gaudens
20.7., 10.15 Uhr: 15. Etappe: Saint-Gaudens – Piau-Engaly

FREITAG, 2. JULI
SURF-CONTEST
SHOWVIEW: 889-192

Am Gardasee treffen sich die besten Freestyle-Surfer der Welt zum diesjährigen Mega-Event „King of the Lake".

FREITAG, 9. JULI
X-GAMES
SHOWVIEW: 888-625

„X-Games" in San Francisco ist das größte Fun- und Extremsport-Spektakel der Welt: Zu sehen gibt es Inline-Skater, Skateboarder und BMX-Stunts vom Feinsten.

Inline-Skater und Skateboarder zeigen ihre Kunststücke in der Halfpipe

SAMSTAG, 10. JULI
FORMEL 1: DAS TRAINING
SHOWVIEW: 432-2-132

Neunter Lauf zur Formel-1-WM: Großer Preis von Großbritannien in Silverstone

SONNTAG, 11. JULI
FORMEL 1: DAS RENNEN
SHOWVIEW: 967-4-053

Letztes Jahr rutschte Mika Häkkinen von der Piste, und Michael Schumacher siegte, obwohl er 10 Strafsekunden hatte.

Computer

FREITAG, 25. JUNI
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 146-5-125
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

1. Das Jahr 2000 rückt näher: Was kann der Privatmensch machen, damit die PC-Programme im nächsten Jahr noch tauglich sind?
2. Schnittstellen für Videofreaks werden immer leistungsfähiger: Test zweier neuer Systeme, mit denen die Hobbyisten jedem Profi Konkurrenz machen können

SAMSTAG, 26. JUNI
NEUES – AUS COMPUTERREDAKTIONEN
SHOWVIEW: 897-7-713
http://www.3sat.de/neues.htm

1. Viren – tatsächliche Gefahr oder Panikmache? Wie kann man sich schützen?
2. Neue Jobs in der Computerbranche und Ferienjobs in der Computerindustrie
3. Die neuen Organizer im Überblick

MONTAG, 28. JUNI
COM.P@SS
SHOWVIEW: 438-2-596
http://www.compasstv.de

Buenos Dias – so macht man schöne Urlaubsfotos: Bei der digitalen Fotografie lassen sich die Urlaubsfotos elektronisch auf einem Chip speichern. Am PC kann dann kräftig nachbearbeitet werden.

FREITAG, 2. JULI
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW: 854-7-956
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

1. Ein Vertreter der Musikindustrie berichtet über Copyright-Verletzungen beim Brennen eigener CDs und dem Umspielen auf Minidisc
2. Du hast einen neuen Rechner und die Software vom alten. Was tun? Muß man die Software wirklich wegwerfen?

MONTAG, 5. JULI
COM.P@SS
SHOWVIEW: 127-3-650
http://www.compasstv.de

Alles rund ums Reisen: Das Internet bietet eine Fülle von Infos zu Reiseplanung und Buchungsmöglichkeiten, Wetterdaten, Wechselkurse, Insidertips zum Urlaubsziel…

MO-FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: 659-956
http://www.giga.de

Tip

Fünf Stunden live geht es rund um Webseiten, Computer-Trends, Spiele und anderes.

DIENSTAG, 6. JULI
INTERNET-COUCH
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

Immer mehr PC-Besitzer haben auch einen Internet-Zugang. Experten beantworten die wichtigsten Fragen rund ums WWW.

SAMSTAG, 10. JULI
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

1. GPS-Satellitensysteme: Einfache GPS-Geräte zeigen die geographische Position nur als Koordinaten. Jetzt gibt es eine Software, mit der man Touren und Positionen auf der Karte anzeigen lassen kann.
2. Wie baut man ein Computer-Netz auf?
3. HTML: Wie kann man mit der Sprache des World Wide Web einfache Homepages bauen?

MONTAG, 12. JULI
NEUES – DIE COMPUTERSHOW
SHOWVIEW: 651-6-034
http://www.3sat.de/neues.htm

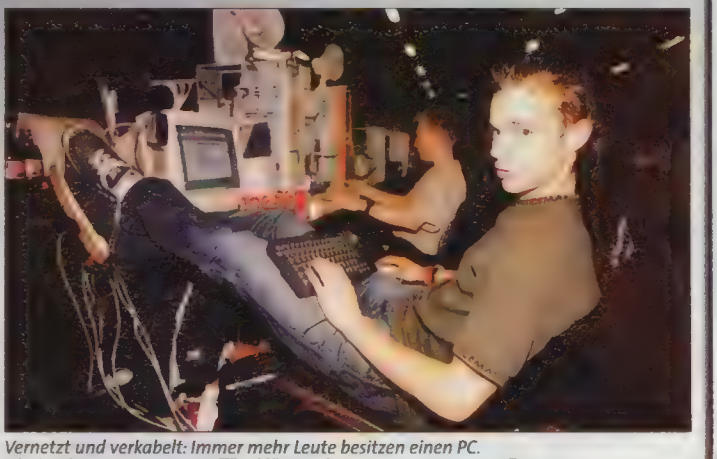
Day Trading: So schnell wie nie kann man an der Börse Aktien kaufen oder verkaufen. Die neuesten Trends, Gefahren, Möglichkeiten.

MONTAG, 12. JULI
COM.P@SS
SHOWVIEW: 101-9-454
http://www.compasstv.de

Computer kaufen – aber richtig! Großmärkte bieten Rechner mit derselben Ausstattung wie Fachhändler, aber um Hunderte von Mark billiger an. Was tun? Und braucht jeder überhaupt immer das Allerneueste aus der Computerbranche?

MONTAG, 19. JULI
COM.P@SS
SHOWVIEW: 185-5-258
http://www.compasstv.de

1. Exhibitionisten entdecken das Internet: „Comp@ss" hat eine Frau besucht und sich die Bilder der Spy-Cam im Wohnzimmer näher angesehen.
2. Vergleichstest unter den 14 neuesten Farbdruckern.



Vernetzt und verkabelt: Immer mehr Leute besitzen einen PC. Die Sendung „Computertreff" erklärt Euch, wie man ein Netz aufbaut

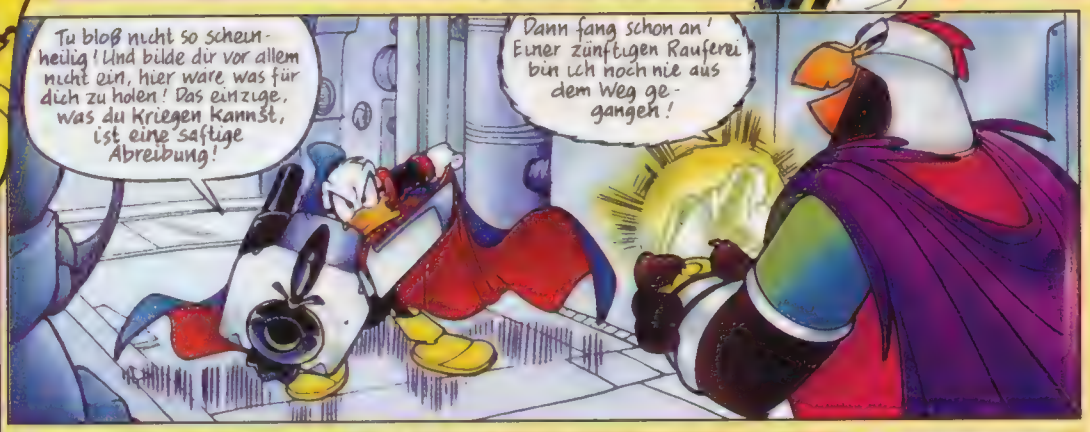
PHANTOMIAS

SUPERENTE DONALD DUCK

PHANTOMIAS, diverse Autoren, Ehapa Comic Collection, monatlich. Band Nr. 1 (i.): „Der Zeitpirat" 64 Seiten, 9,95 DM

Die Ente fliegt wieder! Als Superheld Phantomias lehrt Donald Duck alle Schurken das Fürchten.

[illegible] jetzt komm' ich: [illegible] mit Aliens und Gangstern auf



Ein Fall für Phantomias: Der eitle Gockel ist ein Plünderer mit Zeitreiseallüren. Der Typ klaut alles, was nicht niet- und nagelfest ist

Es begann mit „Donald mal ganz anders", dem 41. Band der „Lustigen Taschenbücher". Da streifte der ewige Verlierer Donald Duck erstmals das Cape von Phantomias über und verwandelte sich in Entenhausens Superente. Seitdem haben Verbrecher und Verwandte nichts mehr zu lachen – im Gegensatz zu den Lesern! Sie zählen die „Phantomias"-Geschichten zu den besten Donald-Storys.

Leider wurde dieser biographische Wendepunkt in den vergangenen Jahren zwar regelmäßig, aber viel zu selten aufgegriffen. Nur fünf bis sechs Abenteuer im Jahr durfte Phantomias bestehen. In der übrigen Zeit hieß es kuschen vor dem reichen Onkel Dagobert, putzen für die vorlauten Neffen und immer eins auf die blaue Mütze.

Jetzt gibt es eine Alternative dazu: Die neue Reihe „Phantomias" bietet jeden Monat 60 Seiten Superente. Das Ganze wurde tüchtig aufpoliert: **Im Mittelpunkt eines futuristischen Entenhausens steht das hypermoderne Hochhaus „Ducklair Tower". Dort arbeitet Donald als Hausmeister.** Damit fand Phantomias eine neue Homebase, denn „Ducklair" hat zahllose High-Tech-Waffen, Supercomputer und das künstliche Gehirn „Eins". Diese Ausrüstung ist Donalds bisheriger von Daniel Düsentrieb weit überlegen. Und das ist gut so, denn auch die neuen Feinde sind mit der Zeit gegangen und weitaus mächtiger und bösartiger als früher.

„Phantomias" lehnt sich eng an moderne Superhelden-Storys an und spielt wie diese mit einem Genre-Mix aus Sci-Fi, Fantasy und Mystery: Die Gegner kommen aus dem All oder dem 23. Jahrhundert, haben sich mit der Regierung verschworen und kontrollieren Supercomputer oder TV-Stationen. Aber keine Sorge: aus Donald ist nicht „Spawn the Duck" geworden – eher „The charming Bat-Duck". Viel Vergnügen!

INFO

Super-Anlauf

Vor zwei Jahren sind die Abenteuer von Phantomias schon einmal in einer preisgünstigeren Heft-Version erschienen. Sie wurden aber nach wenigen Ausgaben wieder eingestellt. Jetzt, doppelt so teuer und als handgelettertes Album, versucht der Ehapa Verlag einen zweiten Anlauf. Schön wäre jedoch auch gewesen, hätte man den Lesern beim Neustart die Ursprungsgeschichte nicht ein weiteres Mal vorenthalten.
Weitere Infos unter: **www.ehapa.de**

Text: Arndt Hennig · Fotos: ehapa

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!

NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß – noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Du drehst am Rad!

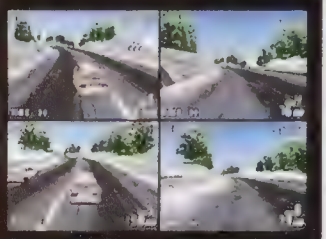
HAND

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!

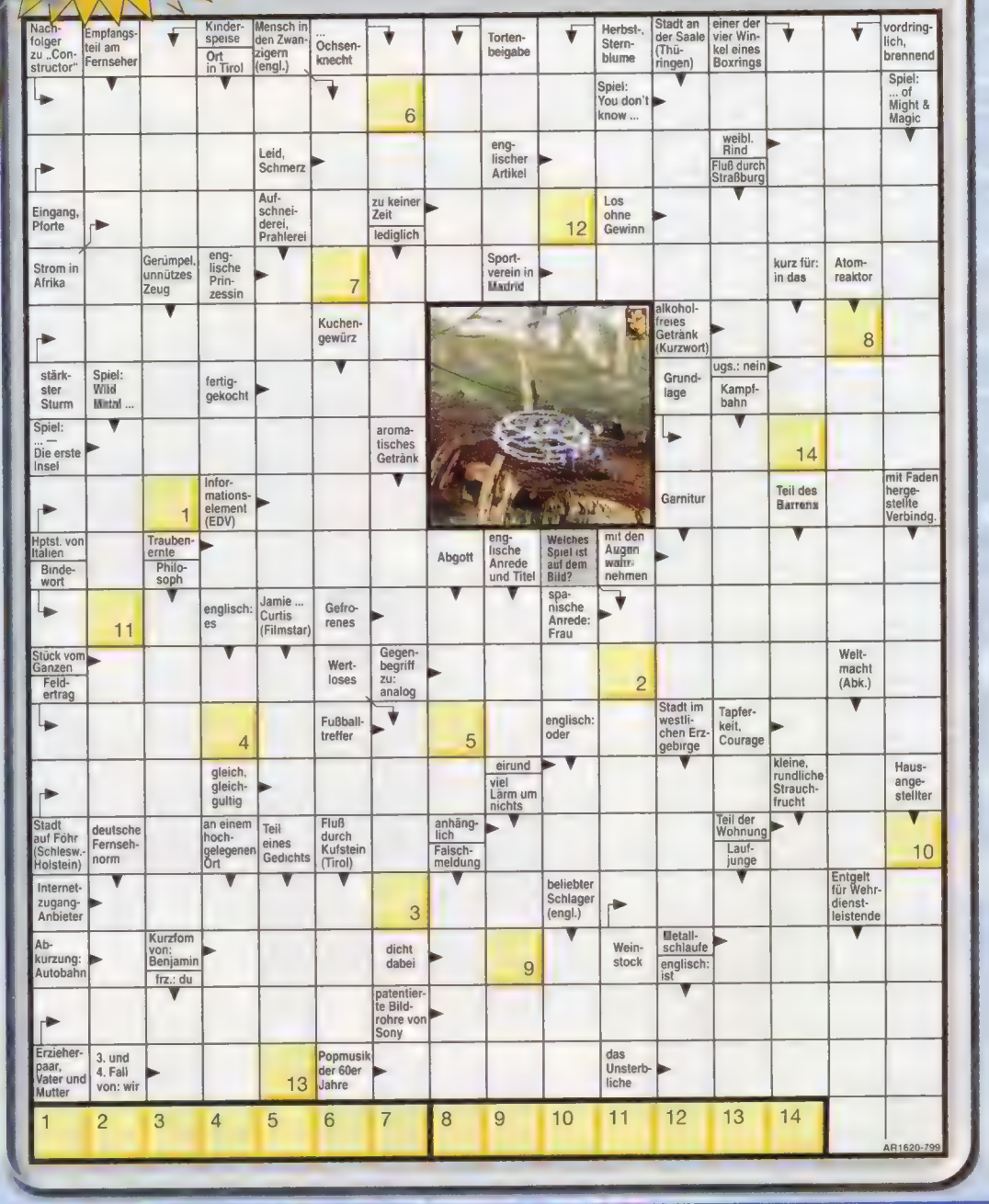
www.v-rally.com

PlayStation

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je eine **Sony Playstation**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 122.
Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



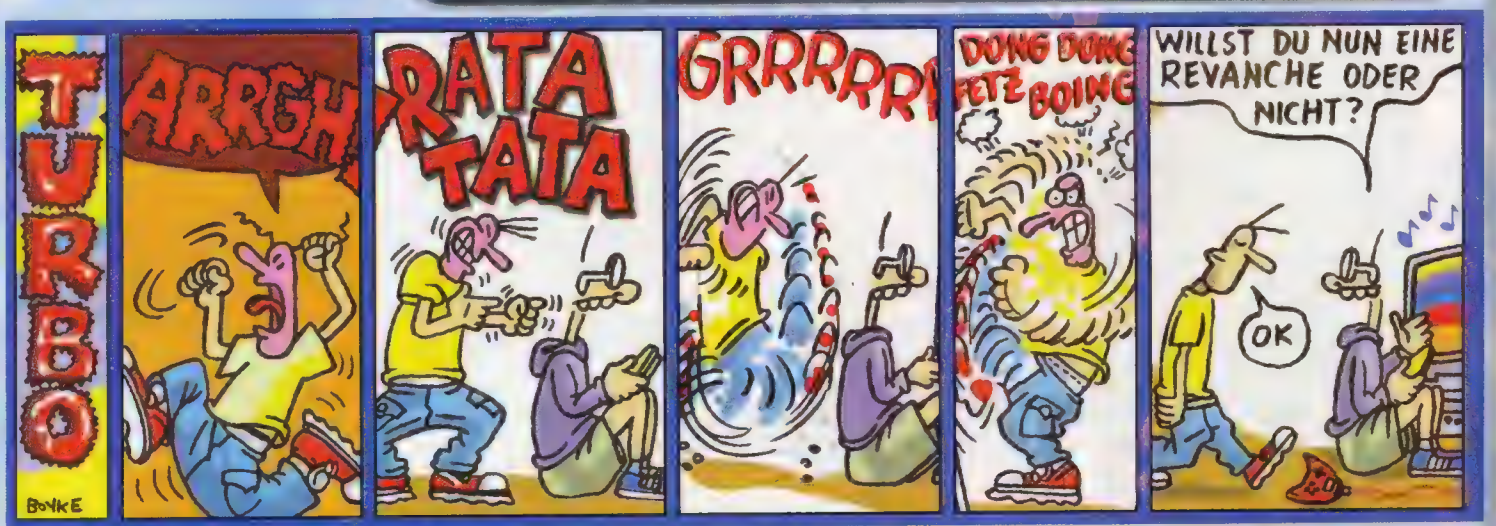
Neulich in einem Büro bei Bielefeld. Müller geht an Krücken. „Was ist dir denn passiert?" – „Autounfall." – „Schrecklich. Kannst du nicht mehr ohne Krücken gehen?" Darauf Müller mit einem Seufzer: „Weiß nicht. Mein Arzt sagt ja, mein Anwalt nein..."

Mitten in der Nacht wird ein Arzt gerufen. Er untersucht den Patienten: „Haben Sie schon Ihr Testament gemacht?" – „Nein, Herr Doktor, ist es denn wirklich so schlimm?" – „Lassen Sie einen Notar kommen und rufen Sie sofort Ihre nächsten Verwandten!" – „Heißt das, daß es mit mir zu Ende geht?" – „Naja, das nicht, aber ich will nicht der einzige sein, der mitten in der Nacht sinnlos aus dem Bett geholt wird..."

Zwei Epileptiker unterhalten sich. „Ich habe gehört, du hast gestern abend in der Disco den Breakdance-Wettbewerb gewonnen?" – „Ja, stimmt. Dabei wollte ich mir aber eigentlich nur eine Cola holen."

Ein schwäbisches Ehepaar wandert durch die Alpen und fällt dabei in eine Gletscherspalte. Am nächsten Tag hören sie eine Stimme von oben rufen: „Hallo, hier ist das Rote Kreuz!" Darauf ruft der Schwabe zurück: „Mir gäbet nix!"

Der Medizinstudent ist nicht gerade der fleißigste. Jetzt hat er sich auch noch ein Bein gebrochen und bleibt den Vorlesungen zwei Monate fern. Als er wiederkommt, fragt ihn der Professor teilnahmsvoll: „Na, wie geht es Ihnen denn?" – „Oh", erwidert der Student, „ich laufe besser als je zuvor!" – „Gut", meint der Professor, „dann fehlt Ihnen ja jetzt nur noch ein anständiger Schädelbruch!"



Auswahl: Michael Stapf · Fotos: Globe Photos (1), Polygram (2) · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 6/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 121

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Gleich zweimal sitzen Hugh Grant und Julia Roberts in „Notting Hill" zusammen. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Die berühmten letzten Worte...

...des Sportlehrers: „Alle Speere zu mir!"

...des Beifahrers: „Rechts ist frei."

...der Putzfrau: „Ich putz' nur noch schnell das Balkongeländer..."

...des Fahrradfahrers: „Guck' mal, ich kann freihändig fahren."

...des Bungee-Jumpers: „Okay, das hält."

...des Computers: „Sind Sie sicher? (J/N)"

...des Bergsteigers: „Waren ein echtes Schnäppchen, diese Karabinerhaken..."

...des Chemikers: „Und nun der Druckempfindlichkeitstest."

...des Biologen: „Die Schlange kenn' ich, die ist nicht giftig."

...des Chefs: „Tolles Geschenk, so ein Feuerzeug in Revolverform!"

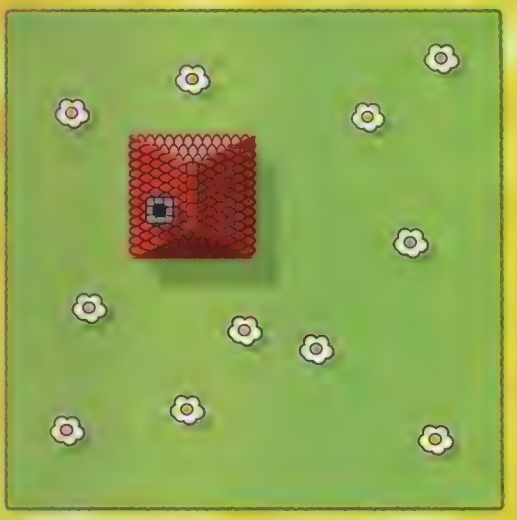
...des Elektrikers: „Ist da Strom drauf?"

...des Polizisten: „Sechs Schuß – der hat keine Munition mehr!"

...des Fallschirmspringers: „So, dieses kleine Wölkchen nehme ich auch noch mit..." (als er in den Bodennebel eintauchte)

Landverteilung

Unterteile das Grundstück rund um das Haus in fünf Gebiete, die sich allerdings nicht durch Form und Größe unterscheiden dürfen!



Was macht man am besten mit 365 gebrauchten Kondomen? Einen Reifen und nennt ihn „Goodyear".

„So ein Mist! Jetzt habe ich beim Rennen mein ganzes Geld verloren." „Geschieht dir recht, warum rennst du auch immer so!"

„Mama, ich bin jetzt schon vierzehn. Darf ich jetzt endlich einen Büstenhalter tragen?" – „Nein, Eberhard."

Eine Statistik ist für einen Beamten dasselbe wie für einen Betrunkenen die Straßenlaterne: sie dient ihm zum Festhalten, nicht zum Erleuchten.

Held aus Plüsch: Flat Eric

In der letzten Zeit hört und sieht man viel über Flat Eric. Ich wüßte gern mehr über ihn.
Alexander, Salzgitter

Lieber Alexander,
das coole Knuddeltier hat in letzter Zeit viele Fans gewonnen. Berühmt wurde Flat Eric durch einen TV-Werbespot von Levis. Lauter Techno-Beat dröhnt aus einem alten Auto. Auf dem Beifahrersitz lümmelt sich Flat Eric herum, ein kleines, gelbes Etwas, das wild zuckend zum Beat den Kopf hoch und runter reißt.

Inzwischen gibt es Flat Eric als Puppe und auch eine deutsche Homepage. Unter *www.flateric.de* findest Du News, Flat Erics Lebenslauf, seinen Tanz, eine Bildergalerie und die Levis-Videos zum Downloaden. Übrigens: Flat Eric ist am 20. März 1996 geboren und zirka zwei Fuß hoch, seine Lieblingsbeschäftigungen sind Fliegen erschlagen und Autofahren. Er hat schwarze Augen und trägt nur weiße Reebok Classics.

Erfunden wurde die Puppe von dem Franzosen Quentin Dupieux, der sich Mr. Oizo nennt. Inzwischen hat Flat Eric dank Mr. Oizo auch einen Musik-Hit gelandet, den „flat Beat". Quentin Dupieux ist ehemaliger Kurzfilmer. Er inszenierte die TV-Spots und komponierte auch den Technobeat. Wir verlosen 10 „flat Beat"-CDs, mehr dazu im Aktions-Stern unten.

Vom Levis-Model zum Techno-Star: Flat Eric erobert Charts und Medien – mit coolem Gehabe und einem Pappbecher WIZZ zum Größenvergleich

Codes zum Knacken

Ich besitze den X-Ploder, weiß aber nicht, wie ich ohne Internet-Zugang neue Codes bekommen kann. Könnt ihr mir sagen, wo ich Codes erhalte? Gibt es etwa extra Magazine dafür?
Kai, Holzwickede

Lieber Kai,
es stimmt. Am leichtesten ist es, sich die neusten Codes aus dem Internet zu holen. Es gibt sie unter *www.blaze.de* zum Downloaden. Du hast aber auch die Möglichkeit, Dir neue X-Ploder-Codes aus diversen Spielemagazinen im Handel herauszusuchen. Diese Codes kannst Du dann mit dem beiliegenden Joypad der Schummelmodule eingeben.

Auch bei unserem Leserservice erhältst Du X-Ploder-Codes. Wir verschicken sie auf Anfrage an Euch. Ihr müßt nur das jeweilige Spiel angeben (Adresse siehe gelber Kasten, Seite 121). Für einige Spiele erhalten die ganz Eiligen Codes auch über den „Trix per Fax"-Service. Wie das geht, steht in diesem Heft auf Seite 75. Dort ist auch eine Auswahlliste abgedruckt.

Render-Wettbewerb: Der Sieger

Hier seht Ihr das Gewinner-Bild des großen SCREENFUN-Renderwettbewerbs aus Heft 5/99. Die Vielzahl an guten Bildern machte es unserer Jury schwer, den Sieger zu küren – es gab rauchende Köpfe und hitzige Diskussionen.

Die Wahl fiel schließlich auf das Bild von Reza Esmaili (21 Jahre) aus Limbach. Die Gestaltung des 3D-Modells und die Plazierung der Lichteffekte gaben den Vorsprung zum Sieg. Rund 100 (!) Arbeitsstunden mit dem Programm „Light Wave" steckte der Architektur-Fan in diesen Kathedralen-Innenraum.

Das SCREENFUN-Team gratuliert Reza und wünscht ihm viel Spaß mit dem gewonnenen PC! Herzlichen Dank auch an die anderen Teilnehmer für all die aufwendig gestalteten Bilder!

Wer ist Olli?

Jeden Brief, den ich euch schreibe, beantwortet ein „Olli". Heißen bei euch im Leserservice eigentlich alle Olli, oder beantwortet nur einer die ganzen Briefe?
Ihr könnt doch mal einen Redaktionssteckbrief bringen – oder gibt's etwa eine Autogrammkarte von euch?
Yves, Illingen

Lieber Yves,
natürlich arbeiten nicht nur „Ollis" beim SCREENFUN-Leserservice, sondern auch eine ganze Menge anderer Leute, die sich um den Trix-Service, den Fax-Polling-Service, die Gewinnaktionen, die Hotline und alle schriftlichen Fragen und Anregungen von Euch kümmern. Der „Olli" in dieser Truppe ist Olaf Zibler – er kümmert sich speziell um die Hotline und die Beantwortung der Leserbriefe.

SCREENFUN wird derzeit von rund 25 Leuten gemacht. Vom ganzen SCREENFUN-Team gibt es eine handsignierte Autogrammkarte, die man natürlich beim Leserservice bekommt. Die Adresse steht im gelben Kasten rechts.

Altersfrei?

Ich lese mir für jedes Spiel die Bewertung durch, doch habe ich festgestellt, daß es keine Altersangaben gibt. Ich würde mich freuen, wenn ihr bei den nächsten Heften das Alter mit angeben könntet!
Leonard, Hamburg

Lieber Leonard,
wir erhalten zum Testen meistens Vorab-Versionen der Spiele. Zu diesem Zeitpunkt gibt es noch keine Angaben des Herstellers über die Altersfreigabe. Im Gegensatz zu anderen Ländern muß für die Spiele in Deutschland ja eine Altersangabe (USK) beantragt werden, die Du auf jedem Spiel findest. Sie informiert darüber, ob das Spiel „ohne Beschränkung" freigegeben, „freigegeben ab 6", „freigegeben ab 12" oder erst „ab 16 Jahren freigegeben" ist. Diese Info steht immer auf der Rückseite der Spieleverpackung.

Playstation im Koffer!

Ihr hattet in der Ausgabe 5/99 auf Seite 16 über den robusten „Pro Carry Case" von Blaze berichtet. Könnt Ihr mir sagen, wo ich diesen Koffer bestellen kann?
Marco, Weimar

Lieber Marco,
diesen stabilen Transportkoffer gibt es mittlerweile im Handel. Er schützt die Playstation und Spiele wirkungsvoll gegen jede Art Stöße von außen. Du erhältst ihn zum Beispiel bei Theo Kranz, Telefon: (0180) 521 18 44, aber auch bei Karstadt und TOYS'R US. Solltest Du den „Pro Carry Case" dort aber nicht finden, kannst Du auch einen Händler in Deiner Nähe unter *www.blaze.de* erfragen.

Kritik an den Charts

Wie kann es sein, daß „Tomb Raider II" fast ein ganzes Jahr auf Platz 1 war? Ich kenne viele bessere Spiele, wie „Gran Turismo", „FIFA 99" oder „Zelda 64". Warum sind sie nicht weiter oben in den Charts?
Timo, Denkte

Lieber Timo,
Egal, wie gut sie sind, Spiele – und Spielsysteme – sind unter anderem auch Geschmackssache. „Tomb Raider II" ist für die SCREENFUN-Charts regelmäßig von vielen Fans genannt worden, darum die lange exzellente Plazierung.

Das Verfahren läuft so ab: Alle Leserinnen und Leser können uns jeden Monat per Postkarte ihre Spiele-Top-5 nennen. Zusätzlich bitten wir jeden Monat 3.000 Leser per Chartskarte um ihre Wertung. Die Stimmen aller Einsendungen werden ausgezählt. So ergeben sich die Plätze der Spiele in den Top 20. Die Redaktion hat darauf keinen Einfluß. Alle, die die Charts mitgestalten, nehmen bei Chancengleichheit an der Verlosung teil.

Indiziert von der BPjS...

Ich höre immer wieder, daß Spiele von der BPjS indiziert werden. Wer ist eigentlich die BPjS? Gibt es eine Liste von indizierten Playstation- und PC-Spielen?
Patrick, Bad Wörishofen

Lieber Patrick,
BPjS ist die Abkürzung für „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften". Die BPjS ist eine selbständige Bundesoberbehörde mit Sitz in Bonn. Sie prüft Computerspiele, Videofilme und andere Bild- und Tonträger daraufhin, ob sie „geeignet sind, Kinder und Jugendliche zu gefährden. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewaltätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anheizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften".

Die BPjS wird nur auf Antrag tätig. Anträge können stellen: die Obersten Jugendbehörden der Länder, die Landesjugendämter, die Jugendämter und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugendliche.

Nach einer Indizierung darf zum Beispiel ein Spiel nicht mehr an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden, nicht beworben und nicht per Post verschickt werden. Die BPjS bietet die Möglichkeit, eine Liste dieser Spiele direkt bei ihr anzufordern. Die Adresse lautet:

BPjS
Kennedyallee 100-107
D-53175 Bonn

SCREENFUN AKTION!

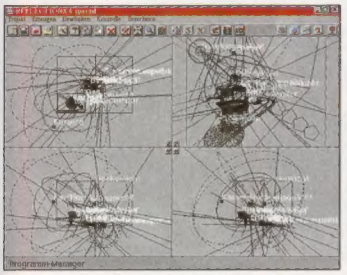
Flat Eric kann sich nicht nur sehen, sondern auch hören lassen: Wir verlosen 10 x die CD „flat Beat" von Mr. Oizo. Außerdem 5 x die neue „VIVA hits 4". Wie Ihr genau an der Verlosung teilnehmen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 122. Aktionsschluß ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Teure Render-Software

Ich wollte mir das 3D-Grafikprogramm „Reflections 4" für rund 20 Mark zulegen, das in Heft 5/99 vorgestellt wurde. Doch im Kaufhaus erfuhr ich, daß es 120 Mark kostet. Was ist da passiert?
Ferdinand, Bamberg

Lieber Ferdinand,
es handelt sich um zwei unterschiedliche Versionen desselben Programms. In unserem Software-Test wurde „Reflections 4 special" vorgestellt. Diese Software erhältst Du für rund 20 Mark bei der Firma Pearl Agency, Telefon: (0180) 555 82.

Bitte gib bei einer Bestellung den genauen Titel der Software und die Bestell-Nr. VOL 9 mit an. Zusätzlich zum Produktpreis fallen für Porto und Verpackung noch 6,90 Mark (bei Bankeinzug) beziehungsweise 9,90 Mark (bei Nachnahme) an.



Drahtgittermodelle schaffen 3D-Welten

SCREENTRIX, die Zweite?

Ich habe letztes Jahr leider die SCREENTRIX verpaßt und würde gern wissen, ob ihr noch so ein Sonderheft macht und wann es erscheint.
Niko, Waldfenster

Lieber Niko,
aufgrund der großen Nachfrage nach SCREENTRIX wird es noch dieses Jahr ein zweites Heft geben. Unsere Redakteure sind eifrig dabei, Cheats herauszufinden und zu testen. Es werden wieder viele Cheats für topaktuelle Spiele mit dabei sein! In einer der nächsten Ausgaben erfährst Du, wann SCREENTRIX Nummer 2 im Handel erscheint. Also noch ein kleines bißchen Geduld üben!

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. An:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
oder schickt eine E-Mail an:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Briefe. Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir zahlen kein Honorar für Eure Spiele-Tips, freuen uns aber über Zusendungen!

Wer eine Lösung oder Cheats zu einem Spiel sucht, kann unseren Rund-um-die-Uhr-Service **„Trix per Fax"** nutzen. Damit erhaltet Ihr Hilfe in kürzester Zeit direkt aus dem Fax.

Eine ständig aktualisierte Übersichtsliste aller Cheats und Lösungen erhaltet Ihr per Faxabruf unter
(0190) 669 889
(0,81 DM/min. Nur in Deutschland möglich. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt.) Näheres dazu findet Ihr auf Seite 75.

Natürlich gibt es auch weiterhin den Service **„Trix per Post"**. Hier bekommt Ihr Cheats und Lösungen schriftlich zugesandt. Schickt eine Postkarte mit Eurem Absender, dem Spielnamen und dem Spielsystem an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Trix per Post"
Postfach 200221
80002 München

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 5/99. Auch diesmal gibt's wieder eine ganze Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf Seite 122!

Stichwort „PC"

1 PC für Renderspaß
Reza Esmaili, Limbach

Stichwort „Akku"

1 AccuCell Ladegerät
Andreas Rothmeier, Schmidmühlen

Stichwort „Any Key"

je 1 „Any Key" Taste
Matthias Aicher, München
Benjamin Bauer, Wadern
Leif Brunslow, Greifswald/Wiek
Manuel Doll, Kempten
Anna Eckardt, Wiesb.-Naurod
Jahn Garde, Kirchheim
Jan-Frederic Helbig, Peine
Markus Kronmüller, Maisach im Tal
Stephan Kunze, Bitterfeld
Markus von Landenberg, Sulzbach
Sandy Neubert, Gelenau
Marius Nickel, Rangsdorf
Kai Niestor, Wildeshausen
Robert Runger, Obernhausen
Alexander Sanns, Heppenheim
Dustin Schütz, Chur
Christian Seewald, Hemer
Sven Stähs, Weitnau-Kleinweiler
Erich Toporowski, Stadtallendorf
Rafael Wrycz-Rekowski, Berlin

Stichwort „Charts 5"

je 1 Spiel eigener Wahl
Michael Küppers, Kirchzarten
Maria Krauß, Pilsach
Timo Wagner, Kempten
Andreas Derßler, Flensburg
Marion Körber, Halberstadt
Robert Bieber, Ergolding
Stefan Schöbel, Hochkirch
Niels Arne Land, Lübeck
Patrick Schoch, Renchen
Wolfgang Lerch, Gelsenkirchen

Stichwort „Bandicoot"

1 „Crash Bandicoot 3"-Sonderedition
René Becker, Korschenbroich

je 1 „Crash Bandicoot 3"-T-Shirt
Bassil Ankir, Berlin
Karsten Dellhofen, Flörsbachtal
Maik Halekoh, Peckelsheim
Matthias Herrendorf, Berlin
Matthias Kerkloff, Bocholt
Jahn Kipp, Großkotznburg
Stefan Löchle, Tengen-Talheim
Wolfgang Membarth, Postbauer-Heng
Giuseppe Scazzari, Dietzenbach
Lars Schulz, Wismar

je 1 „Crash Bandicoot 3"-Playstation-Tasche
Toni Du Silva Freitas, Bissen
Suphatra Worabut, Dinslaken

Stichwort „Furby"

je 1 Furby
Fabian Bayer, München
Carina Franke, Fürth

Stichwort „Metal Gear"

je 1 „Metal Gear Solid"-Figur
Kim Conter, Wiltz
Djordio Jelusic, Hildesheim
Veronika Koisegg, Steinsberg
Frank Mai, Wunstorf
Volker Schütz, Petershagen
Slawa Sewergin, Steinfurt
Maik Tamm, Haidenau
Marcel Waschow, Hamburg

Stichwort „Video"

1 JVC-Videorekorder
Chris Braun, Karlsruhe

Stichwort „Sierra"

je 1 Sierra-Pack
Die 3333 Sierra-Packs wurden ihren Gewinnern zugeschickt!

Stichwort „Waterboy"

je 1 „Waterboy"-Wasserflasche
Nadeem Ahmad, Verden
Martin Bormann, Halle/Saale
Benjamin Franke, Saarbrücken
Denny Jahnke, Ransb.-Baumbach
Torsten Kiesel, Bad Kissingen
Dennis Lepper, Telgte
Alexander Melcher, Woltersdorf
Katrin Müller, Duisburg
A. Werner, Kandel
Esther Ziemann, Neuenhagen

je 1 „Waterboy"-Notizblock
Stefan Ammon, Hemme
Jacqueline Csurda, Mössingen
Elfriede Fenchel, Dietzenbach
Matthias Ganslmaier, Roh/Inn
Corinna Hanku, Deggingen
Norman Häntschel, Dob.-Kirchhain
Florian Hühmann, Weibern
Eduard Huß, Türkenfeld
Robert Jähn, Oelsnitz
Thosten Liese, Saarlouis
René Martschei, Gerblingerode
Alexander Maschke, Mahlow
Sebastian Mielenhausen, Dransfeld
Benjamin Petrul, Mindelheim
Hendrik Pschichholtz, Friedrichshafen
Torsten Richter, Berlin
Michael Sellerhof, Greven
David Sondermann, Halle an der Saale
Philipp Spindler, Stipshausen
Johannes Stambolis, Hagen

je 1 „Waterboy"-Soundtrack
Beate Amon, Erlangen
Dennis Danischeuskii, Düsseldorf
Simon Kistler, Brugg
Jens Kupka, Obernkirchen
Anne Leiner, Zweibrücken
Andreas Lorenz, Kassel
Manuel Meier, Mettmennstetten
Philipp Nobbe, Stuttgart
Christian Regner, Böllenborn
Patricia Rohr, Alflen
Sascha Sand, Zweibrücken
Jan-Henning Schmitz, Hipperfürth
Britta Schreiner, Niedernhausen
Steffen Schröder, Göttlin
René Spohler, Stadland
Pierre Starkloff, Bad Wildbad
Stefan Szegö, Unterschleißheim
Rainer Tänzer, Erfurt
Isabell Ulm, Hildesheim
Alexander Zettl, Chemnitz

Stichwort „Chartskarte"

1 N64 und 3 Spiele eigener Wahl
Marcel Eckert, Heroldstatt

Stichwort „Netsurfer"

je 1 „Netsurfer"-Paket
Markus Arndt, Frankfurt
Christoph Czerensky, Dienheim
Anja Dittrich, Berlin
Florian Bjoerge Faust, Bremen
Kathrin Giertz, Mühlheim-Ruhr
Britta Günther, Zehdenick
Simon Kreuz, Schnaittach
Daniel Matthies, Hille
Sebastian Moslmani, Nettetal-Brequell
Jörg Rothe, Erfurt

Stichwort „Silent Hill"

je 1 N64
Martin Ehrenberg, Berlin
Tobi Fink, Freiberg/N
Jörg Lange, Selbitz
Stefan Miesner, Rotenburg
Christian Schröcker, Wettenberg 1

Stichwort „Turok"

1 Fan-Package „Turok 2"
Ramona Hochdahl, Remscheid

Auflösung

aus Heft 6/99

			G		F		B		R			B		
T	E	K	K	E	N		A	L	L	I	A	N	C	E
E	M	U		N	U	L	L		A	R	D		I	S	T
	P	E	T	E	R		L		T	E	E		V	E	R
	I	R	I	S		R	E	S	T		L	E	I	N	E
	R		G	E	R	A				N		L		S	
R	E	G	E	N		D					M	I	K	E	
I	S	A	R		W						O	Z	O	N	
		T		H	I	T				B	O	A			
	S	T	E	U	E	R	N		S		S	T	A	R	
D	U	E	T	T		U		D	O	W	N		I	D	A
	B		A		A	E	R	A		I	M	P	O	R	T
	W	A	T	E	R	B	O	Y		N			N	E	E
	O	B			N	E	U		A	G	I	L		T	
V	O	O	D	O	O		T	O	N		N	E	T	T	O
	F		U		L	E	E		N	A	T	O			S
	E	L	E	N	D			S	A	M	E			A	R	T
A	R	E	N	A		D	E	O		O	L			M	U	S
		S	E	H	N	E		G	P	S			V	E	N	E
													E	N	D	E

*Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 6/99 lautet „**MECHWARRIOR**".*

Suchbild

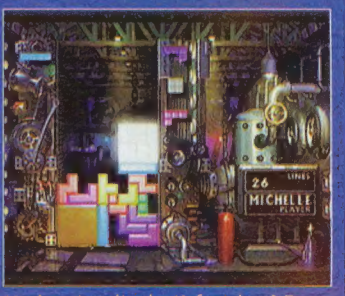
Total schräg **Fun-Seite 119**

So sieht die richtige Landverteilung (Seite 119) aus:

8/99 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN

Aus düsteren Höhlen in luftige Höhen: „Descent 3" rauscht heran



Hochgestapelt oder tiefergelegt? Der Klassiker-Nachfolger „The New Tetris"

Neue Spiele! Wir testen „Descent 3" für PC, „Conker's Pocket Tales" für den Game Boy Color sowie „The New Tetris" fürs Nintendo 64 ● Umrüsten oder nicht? Was das Betriebssystem Linux für PC-Spieler bringt ● Mond vor, Licht aus: Mehr zur großen Sonnenfinsternis ● Wie kommt das Foto in den PC? Im nächsten Heft steht, wie man's günstig macht und was man damit anstellen kann ●

Foto: BRAVO-Archiv

Das Heft 8/99 erscheint am 21.7.99

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann wie bisher eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluß für Heft 7/99 ist der 21.7.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 5

1 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN einen Multimedia-PC mit allem Drum und Dran für heiße Spiele-Sessions. Mit 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Riva-TNT-Karte, 3-GByte-Festplatte, 32fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundblaster PCI 128.

TEL: (0190) 669 866 41
Stichwort: „Spiele-PC"

LG Electronics

Seite 118

5 x Sony Playstation

Weit über 350 Spiele gibt's für die Sony Playstation. Wir verlosen fünf Konsolen unter allen, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 669 866 45 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels von S. 118

Seite 100

4 x Lego „X-Wing Fighter" und 4 x Lego „TIE-Fighter & Y-Wing"

Warum bis August auf den Film warten? Hol Dir das „Star Wars"-Feeling schon vorher nach Hause – mit dem Lego-Bausatz „X-Wing Fighter" mit Luke Skywalker, R2D2, Truppentransporter und Hangarpersonal. Beim anderen Modell sind eine R2-Einheit und Darth Vader mit im Paket.

TEL: (0190) 669 866 42 · Stichwort: „Lego"

Seite 19

10 x Miro-Uhren

Echte Sammlerstücke: Die flache Quarz-Armbanduhr aus der limitierten Designer-Kollektion des Monitor-Herstellers Miro sagt Dir jeden Augenblick, was die Uhr geschlagen hat.

TEL: (0190) 669 866 43 · Stichwort: „Uhrzeit"

Seite 41

3 x AccuCell-Ladegerät

Kein Saft mehr im Akku? Mit dem AccuCell-Schnell-Ladegerät ACL 65 hast Du unterwegs immer volle Leistung.

TEL: (0190) 669 866 44 · Stichwort: „Akku"

Seite 90

1 x HP Tintenstrahldrucker mit 10 Tattoo-Folien

Cooles Sommer-Outfit: Lara & Co. als bunte Tattoos oder Shirt-Motive. Mit nur wenigen Handgriffen und dem richtigen Equipment zauberst Du Deine Lieblinge auf Körper und Klamotten. Wir verlosen einen Tintenstrahldrucker von Hewlett Packard plus 10 Tattoo-Folien von Pearl.

TEL: (0190) 669 866 46 · Stichwort: „Tattoo"

Seite 120

10 x „flat Beat" + 5 x „VIVA hits 4"

Er ist everybody's Darling: Plüschtier Flat Eric aus der Jeanswerbung. Und jetzt ist er auch noch Musik-Star! Coolen Sound gibt's auch auf der neuesten CD „VIVA hits 4" mit Everlast, Robbie Williams, Liquido u.v.m.

TEL: (0190) 669 866 47 · Stichwort: „Hits"

Seite 109

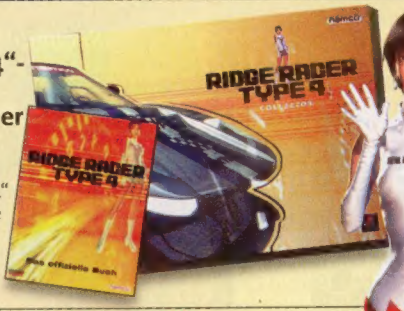
5 x Fan-Package „Mein großer Freund Joe" mit Gürteltasche, Safarihemd und Original-Soundtrack

Riesengorilla mit Riesenherz: „Mein großer Freund Joe" kommt Anfang Juli ins Kino. Ihr könnt das komplette Package dazu gewinnen: Buschhemd, Gürteltasche und Film-Soundtrack.

TEL: (0190) 669 866 48 · Stichwort: „Joe"

Seite 63

1 x „Ridge Racer Type 4"-Sonderedition + 10 offizielle Lösungsbücher



Rennspiel-Fans aufgepaßt: Ihr könnt eine Special Editon des heißen „Ridge Racer Type 4" gewinnen und als kompetente Hilfestellung zusätzlich noch 10 offizielle Lösungsbücher von Namco und Future Press.

TEL: (0190) 669 866 49 · Stichwort: „Ridge Racer Type 4"

Seite 21

10 x ein Spiel eigener Wahl

Von allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 und ihr Wunschspiel verraten, gewinnen zehn das Spiel ihrer Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort „**Charts 7**" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 21.7.1999.

Seite 85

5 x wahlweise Elsa 56k-Modem oder ISDN-Adapter

Einstecken und sofort loslegen: Mit dem 56k-Modem oder dem ISDN-Adapter von Elsa ist Surfen im Internet ganz leicht. Beide Geräte werden einfach am USB-Port (universelle Schnittstelle) angeschlossen. Du darfst zwischen analogem und ISDN-Anschluß wählen!

TEL: (0190) 669 866 50 · Stichwort je nach Wunsch: „Modem" oder „Adapter"

Fotos: Marita Reich

TEL = Aktions-Telefonnummer

Kontrolliere die Macht...

69.99

SV-243 Magnum 6

Zwei analoge Richtungsachsen, sechs Feuertasten, Rundumsichtkontrolle (coolie Hat) Schubkontrolle (Throttler), für Links- und Rechtshänder geeignet, Windows 98 Treiber.

INTERACT by Jöllenbeck

Liegt gut in der Hand.

49.99

SV-234 MakoPad

Analoger Mini-Joystick, digitales Steuerkreuz, sechs Feuertasten, zwei „Shoulder-Buttons", Dauerfeuer, Schubkontrolle (Throttler), Windows 98 Treiber.

INTERACT by Jöllenbeck

Knöpfchen muß man haben.

Fotos: Marita Keich

...und bekämpfe ihre dunkle Seite.

79.-

Star Wars Episode I:
Die dunkle Bedrohung.

Durchleben Sie die komplette Handlung des neuen Star Wars-Films! Gleich vier Helden warten in zwölf Levels auf Ihre leitende Hand.

Taktisch klug.

69.-

Star Wars Episode I:
Racer

Das ultimative Rennerlebnis! Erleben Sie die Adrenalinschübe, die das unglaublich spannende aus „Star Wars Episode I" bekannte Podracer-Rennen mit sich bringt!

Nix für Bremser.

117 mal in Deutschland

http://www.mediamarkt.com

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO • ZUM MITNAHMEPREIS